

100% CONSOLE NINTENDO

NES • SUPER NES • GAMEBOY



SUPER CONSOLE

ANNO 1 - NUMERO 1

L. 5.000

FAS 7.50



SUPER NES

ROBOCOP VS TERMINATOR
R-TYPE 3
SENSIBLE SOCCER
CLIFFHANGER
ACTRAISER 2
MEGAMAN X
ZOO
DRACULA
PINK PANTHER
ALADDIN
BRETT HULL HOCKEY
SUPER OFF ROAD BAJA
SUPER EMPIRE STRIKES BACK
LAST ACTION HERO
DAFFY DUCK
FLASHBACK

NES

BUBBLE BOBBLE 2

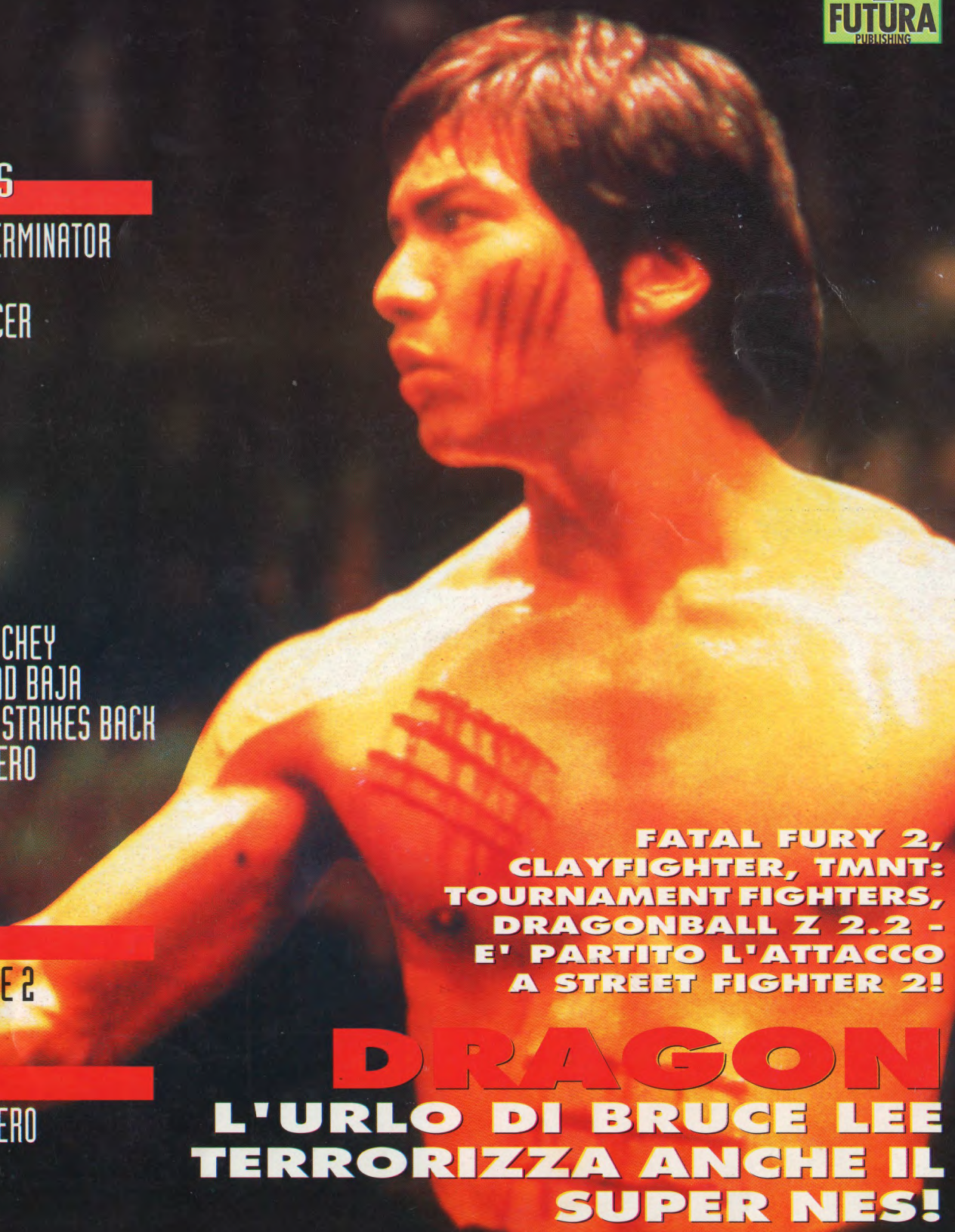
GAMEBOY

LAST ACTION HERO
PANG
FELIX THE CAT

FATAL FURY 2,
CLAYFIGHTER, TMNT:
TOURNAMENT FIGHTERS,
DRAGONBALL Z 2.2 -
E' PARTITO L'ATTACCO
A STREET FIGHTER 2!

DRAGON

L'URLO DI BRUCE LEE
TERRORIZZA ANCHE IL
SUPER NES!



DA OGGI NON HAI PIU' SCUSE...

 **GIUCA CON** 

N  **I!**

italia

Ogni settimana novità originali da tutto il mondo.
Distribuzione in tutta Italia ai soli rivenditori.
Console, cartucce, cd-rom, accessori.

CD VERTE ITALIA s.r.l.

Distribuzione Divertimento Elettronico

21010 Cardano al Campo (Va) Viale Europa 57
Tel. 0331/730577 Fax 0331/731020

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo **Best... iali**)

questo è
videogiocare !!!
SLURP



DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE
I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC

**PC
Engine**

TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER
Nintendo

GAME BOYTM

CARTONI ANIMATI
GIAPPONESI IN
LINGUA ITALIANA

3DO

AMIGA CD 32



SEGA

**MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM**



**ATARI
LYNX**

GIOCHI SU DISCO
E CD-ROM PER
PC COMPATIBILI

VASTA GAMMA DI GIOCHI,
ACCESSORI ED ADATTATORI
PER CONSOLE!!!

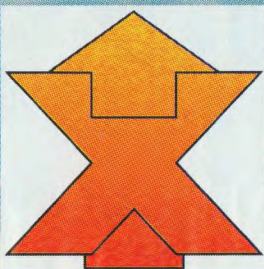
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA'
IN ARRIVO
CONTINUAMENTE

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85



SOMM



SUPER CONSOLE

N. 1 febbraio 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga**In Redazione:** Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Cellular" Renzi, Pierfranco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Alex - Recoaro" Assi, Fabio "James Bond" D'Italia**Progetto Grafico e Copertina:** Stefano Cerioli**Grafica:** Studio Grafico Quetzal s.n.c.**Amministratore Unico:** Giampietro Zanga**Direttore Editoriale:** Filippo Canavese**Direttore Amministrativo:** Giuliano Di Chiano**Coordinamento Editoriale:** Massimiliano Anticoli**Pubblicità:** Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586
Fax. 02/66981159**Sede Legale:** Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66011371 - Fax 02/66011969**Redazione e Pubblicità:** Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159**Prezzo della rivista:** L. 5.000**Arretrato:** L. 10.000**Abbonamento annuo (11 numeri):** L. 38.500**Abbonamento Estero:** L. 77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Focus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza
N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza

Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti dalla rivista Nintendo Magazine System - Emap Images UK

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Super Console è una rivista indipendente non connessa alla Nintendo.

Super Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994

EDITORIALE

Cari lettori,

siamo orgogliosi di presentarvi Super Console, la PRIMA e UNICA rivista italiana dedicata esclusivamente alle console Nintendo: Super Nes, Nes e Gameboy.

Forse vi starete chiedendo: "con tutte le riviste di videogiochi che ci sono in giro, c'era proprio bisogno di Super Console?".

La risposta è SI'.

Oggi il mercato console si è estremamente sviluppato e articolato, e la nostra sensazione è che una normale rivista che tratta tutti i sistemi videoludici sul mercato (il cui numero ormai supera la decina) sia ormai diventata strutturalmente incapace di recensire tutti i giochi che escono ogni mese e di segnalarvi le notizie più importanti per la vostra console preferita.

Se proprio volete saperlo, a noi non piace la superficialità.

Super Console, al contrario, è una rivista dedicata, che ogni mese vi propone le recensioni più complete dei videogiochi più nuovi, le notizie più esaurienti e le strategie vincenti per risolvere anche i giochi più complicati relative all'universo Nintendo.

E "solo" a quello.

Adesso vorremmo rivolgere a voi una domanda precisa: "Perché spendere cinque mila lire al mese per una rivista orizzontale che dedica poche pagine al vostro sistema, quando, per lo stesso prezzo potete avere una rivista intera ad esso dedicata?".

Per garantire un prodotto di assoluta qualità abbiamo acquistato i diritti di una delle testate anglosassoni della casa editrice Emap più vendute in Inghilterra, Nintendo Magazine System, che, tra le altre cose, è anche l'unica rivista ufficiale della grande "N" disponibile in Gran Bretagna.

Fermi un attimo: Super Console non è una sbiadita traduzione in italiano di NMS, ma è una rivista realizzata in gran parte da ragazzi come voi che amano i videogiochi a tal punto da trasformare una semplice passione in un lavoro a tempo pieno. E non siamo gli ultimi arrivati: molti di voi conosceranno sicuramente Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "Drugo" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano Anticoli, Char Aznable, "Biomassa" e molti altri, che militano in questo settore da molto tempo e che hanno alle spalle differenti esperienze editoriali.

Attenzione: Super Console non è una rivista come tante altre. Nossignori. Oltre alle anteprime estese, alle immagini di qualità e a tutte le sorprese che potrete scoprire leggendo questo primo numero, abbiamo deciso di ridimensionare nettamente i punteggi globali che la maggior parte delle riviste attualmente in circolazione assegnano con inaudita leggerezza. Sappiamo che il prezzo dei videogiochi è molto alto (troppo alto), e sappiamo anche che non tutti possono permettersi di acquistare dieci cartucce al mese. Il fatto è che non pensiamo che ci siano dieci cartucce al mese che valgano VERAMENTE la pena di essere acquistate per questo motivo assegneremo punteggi superiori al 90% solo ai capolavori, ovvero a quei titoli che non dovrete assolutamente perdere.

E non saranno tanti, ve lo assicuriamo.

Non è finita: Super Console è una rivista del tutto indipendente. Il che significa che i giudizi che assegniamo sono assolutamente imparziali: non abbiamo la minima intenzione di barattare i titoli da recensire in cambio di punteggi "gonfiati" o di immeritate copertine.

No way.

Vogliamo inoltre coinvolgervi direttamente: a partire dai prossimi numeri daremo il via ad una serie di concorsi di vario genere. Non mancheranno, soprattutto, gadget e omaggi.

SUPER CONSOLE: per chi non accetta compromessi.

La redazione vuol ringraziare: l'Editore, i mitici dipendenti della Hobby & Work (soprattutto la biondissima Lucia), la mensa Arlasa, il signor Soldo della Ascoli International, il supermercato A&O per le varie merende delle 17.00, Radio Deejay (tranne per le canzoni degli 883), Alberto Tomba, Furio Focolari, Tutto il calcio minuto per minuto, La Carta Stampata per i due dischi HD che ci hanno regalato e tutti i lettori che divulgheranno la rivista...



La redazione



PREVIEW

Bart & Beanstalk

22

Dragon

16-17

NBA Jam

18-19

Pac Man

2-20

Stanley Cup

14-15

RUBRICHE

SUPER SUP-POSTA

6-7

Non fa male e prendete nota dell'indirizzo

SUPERCONSOLE INTERNATIONAL NEWS NETWORK

8-13

Ne sappiamo una più del Diavolo...

SUPERPARADE

73

I giochi caldi di questo freddo inverno...

SUPERTRIX

84-89

Tanti trucchi per tutti i gusti...

SUPER GUIDA SUPER NES

90-96

I migliori 100 giochi per SUPER NES!!!!

VIEWPOINTS

98

Tutti i redattori danno i numeri

REVIEW

SUPERNES

Actraiser 2

42-43

Aldrin

60-61

Brett Hull Hockey

62-63

Clay Fighter

30-33

Cliffhanger

40-41

Daffy Duck

70-72

Dracula

54-55

Dragonball Z 2.2

28-29

Fatal Fury 2

46-49

Flashback

74-75

Last Action Hero

68-69

Megaman X

44-45

Pink Panther

56-57

R-Type 3

26-27

Robocop Vs Terminator

24-25

Sensible Soccer

34-35

Super Empire Strikes Back

66-67

Super Off Road: The Baja

64-65

TMNT: Tournament Fighters

36-39

Zool

50-51

NES

Bubble Bobble 2

76-77

GAME BOY

Felix the Cat

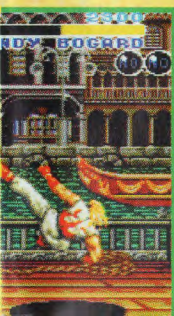
82

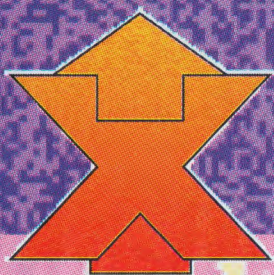
Last Action Hero

78

Pang

80





BUBU... SETTETE!

Uelà, ragazzi! Siete finiti nello spazio epistolare di Super Console, più amichevolmente detta Sup-Posta. Una rubrica che, capirete, non si propone di facilitare le funzioni intestinali dei videogiocatori sedentari, ma che vorrebbe unire lettori e redattori in un grande abbraccio di amicizia e solidarietà, e superare le distanze, non solo geografiche ma anche sociali, che separano culture differenti. Questa intro volutamente nazional-popolare è per dire, con parole mie, che la Sup-Posta di Super Console è lo spazio attraverso il quale voi lettori potete esprimere il vostro parere sui videogiochi e sulla rivista che state leggendo proprio in questo istante (che sincronia, eh?). Se qualche dubbio ancestrale, tipo quando esce Super Street Fighter 2 per SNES o che fine ha fatto il Gameboy a colori, vi ha rovinato la vita, non avete più nulla da temere: il sottoscritto, tale Matteo Bittanti (per gli amici MBF), portavoce della Super redazione di Super Console, si farà in quattro (e quattro, otto) per rispondere a tutte le vostre domande sul "fantastico e coloratissimo mondo dei videogiochi Nintendo" (e oltre).

CIRIBIRIBI'...

Vi invito a scrivere lettere (o fax, 66981159 il numero) brevi e sintetiche, indicando sempre i vostri dati completi (nome, cognome ed indirizzo). Sono graditi anche disegni, buste colorate, fotografie assurde. Penso che siate intelligenti a sufficienza per sapere che non pubblicheremo polemiche stupide tipo "Il mio Super Nes è meglio del Megadrive" perché sono più soporifere di un trattato di economia aziendale, e non servono assolutamente niente e a nessuno. La Sup-Posta deve diventare una rubrica utile e funzionale: siccome la scrivete letteralmente voi, dateci sotto. L'indirizzo al quale spedire le vostre lettere è:

SUPER SUP-POSTA SUPER CONSOLE

Via Edolo, 29
20125 - Milano
(Pianeta Terra)



ORRORI DI STAMPA

Se vi capita di leggere una castroneria inerente ai videogiochi pubblicata su una rivista del settore (e questo vale anche per la nostra), su un quotidiano, o su un settimanale, fotocopiatela o spediteci direttamente la pagina incriminata. Ci faremo quattro risate assieme... Volete qualche esempio? Accontentati:

"L'atmosfera sembra molto simile a quella del film (Jurassic Park, ndt), ma a causa di una serie sterminata di bug che caratterizzavano la nostra versione (fornita dal produttore sotto forma di scomode e alquanto insicure Eprom) non sono riuscito a mettere a fuoco l'obiettivo del gioco (un modo molto raffinato per dire che non ci ho capito un cavolo!)

(Mirko Marangon a proposito della versione MD di Jurassic Park, da CM Corner, The Games Machine 56, pagina 132)

Per la serie "competenza e affidabilità". Viva la sincerità, comunque.

"I giochi per MD che incorporano il chip DSP sono Aladdin e Sonic 3" (MBF, da Game Power Apposta, Game Power 22, pagina 10)





Ormai la gente vede chip DSP dappertutto, anche dove non ci sono. Ehi, lei mi risponda... A volte mi sembra di parlare da solo...

"Insomma, sono finiti i tempi di un Lord SNK o di Captain Sega (che tra l'altro ero io, Paolo. E quel che è peggio è che pochi se ne sono accorti, che era tutta una forzatura.)" (Paolo Besser, da Bova's Hard Café, Consolemania 22, pagina 138)

Il buon Paolo, che cura la rubrica della Posta su CM, deve soffrire di crisi di identità: inventa di sana pianta delle lettere per scatenare polemiche; le pubblica; si auto-risponde; ammette poi pubblicamente di averle scritte lui, infine si lamenta con i lettori perché scrivono "cretinate", e perché non si erano accorti "che era tutta una forzatura". Roba da far accapponare la pelle.

"Mi chiedo se dovranno passare altri dieci anni per vedere affiorare le console a 64-bit: ma noi siamo gente paziente e attendiamo con calma..." (Stefano Gallarini, dall'Editoriale di Consolemania 23, pagina 5)

Er... Mai sentito parlare del Jaguar della Atari? E' una console a 64-bit "affiorata" lo scorso novembre... Per la serie "Mandate a Letto i Bambini"...

SPUNTI DI DISCUSSIONE

Eccovi alcuni argomenti che ci piacerebbe approfondire con voi sui prossimi numeri della Sup-Posta:

- * La censura operata dalla Nintendo è legittima o totalitaria?
- * Il prezzo dei videogiochi è esagerato o giustificato?
- * Le nuove console e macchine multimediali come Jaguar, 3DO, Amiga CD-32 costituiscono una minaccia effettiva per il Super Nes?
- * I giudizi dei recensori sono attendibili o meno? Come si giustificano le differenze talvolta abissali tra le recensioni di medesimi giochi pubblicati dalle riviste "specializzate"?
- * La Nintendo ha sbagliato a non lanciare un CD-ROM per SNES?
- * Come giudicate riviste di videogiochi che ormai sono diventate dei veri e propri cataloghi pubblicitari?
- * Cosa ne pensate dei finali dei videogiochi? Vale la pena di sbattersi per ore per beccarsi un semplice "Compliments"?
- * Qual è il re indiscusso dei picchiaduro? Come si spiega il successo di giochi come Street Fighter 2, Mortal Kombat etc.?



SUPER E REPUS

Ogni mese pubblicheremo la classifica delle sette cose Super (ovvero "massicce") e Repus (l'inverso di Super, ovvero "scarse") che vi passano per la testa. Questo mese, visto che non ci ha ancora scritto nessuno (mi sarei sorpreso del contrario), beccatevi quella della redazione:

SUPER

I videogiochi da 16 e 24 Mbit

Super Mario World
Mortal Kombat (coin-op)
Ken il Guerriero
Multitap
Tokyo
Beavis

REPUS

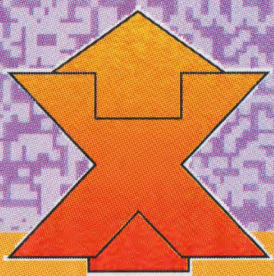
Il prezzo dei videogiochi da 16 e 24 Mbit

Dieci milioni di platform inutili
Mortal Kombat (censurato)
Hokuto No Ken VI
Superscope
Il Resto del mondo
Butt-Head

MARIO
BROS.



STREET FIGHTER II
EDITION RE



SUPER CONSOLE

Flash

SUPER CONSOLE NEWS NETWORK

a cura di Matteo Bittanti e Char Aznable

Ultima ora: Clayfighter 2!!!

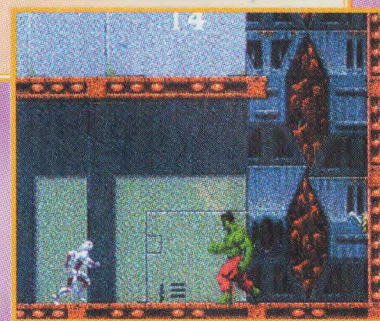
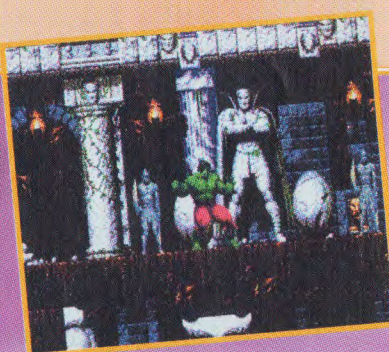
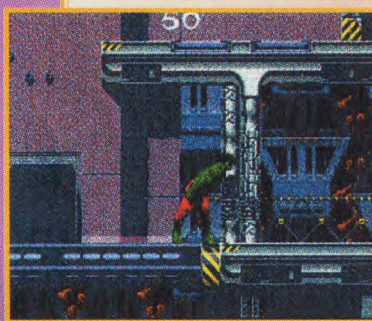
A pagina 30 di Super Console potete legervi la recensione completa del picchiamolle più ridicolo della storia, **Clayfighter**. In questa sede segnaliamo che l'Interplay sta già lavorando al seguito che si annuncia estremamente migliorato dal punto di vista grafico. **ClayFighter 2** vanterà ben dieci lottatori, dei quali solo due, il pupazzo di neve e Taffyman, sono precedentemente apparsi nel primo episodio.

Ah, il carovita...

Bruttissima notizia: la Nintendo of Japan ha aumentato di quasi il venti per cento il prezzo dei chip SFX. Ciò significa che gli eventuali giochi che incorporeranno l'aggeggio potrebbero costare dalle 30 alle 50 mila lire in più. Diverse software nipponiche che stavano sviluppando giochi con l'SFX, hanno momentaneamente sospeso ogni progetto, per concluderlo eventualmente con un più economico, ma meno potente, chip DPS.

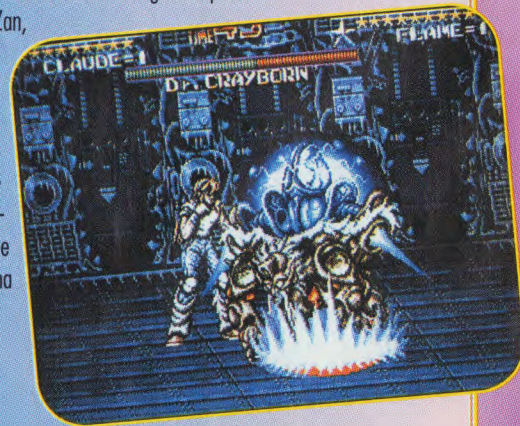
HULK SBRICIOLO LO SNES!

La Us Gold ha acquistato i diritti per la versione videoludica delle avventure cartacee di **Hulk**, il supereroe creato nei primi anni sessanta da Stan Lee e Jack Kirby per la Marvel. Il videogioco sarà un cattivissimo picchiaduro a multi scorrimento da 16 Mbit che uscirà nei primi mesi del 1994. **Hulk**, alter-ego dello scienziato Bruce Banner, dovrà affrontare tutti i tarpani che The Leader, l'arci-nemico del bestione verde, ci scaglierà contro nel corso di cinque interminabili livelli. Eccovi le primissime foto di un gioco che si annuncia semplicemente epico, d'altronde cento milioni di fumetti venduti non sono un caso...



POLIZIOTTI IN BORGHESE

Attenzione attenzione, fans dei picchiaduro! La Irem sta per portare sul vostro amato SNES niente popodimeno che **Undercover Cops**, il violentissimo coin-op che mixa **Final Fight** e i film con Van Damme. Nel gioco è possibile scegliere uno dei tre tamarri di cui il gioco fa pieno sfoggio (Zan, Matt e Rosa, una pulzella), e passare le serate a pattugliare le sporchissime strade di una metropoli americana. Scopo del gioco è menare pestoni alle miriadi di truzzi che si incontrano sequenzialmente, fino a stroncare le velleità criminali del tarpano di turno, un esaltato drug-dealer modello New Jack City. Lo avrete capito tutti, **Undercover Cops** non è un puzzle game, ma un picchiapicchia dei più crocanti. Come potete vedere da queste magnifiche immagini la versione per SNES è praticamente identica al coin-op, perciò preparatevi ad una anteprima radicale di quelle che solo Super Console può fare.



NEWS NETWORK

HUDSON, CHE GIOCHI!

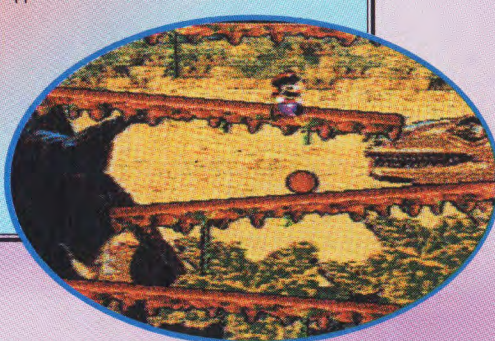
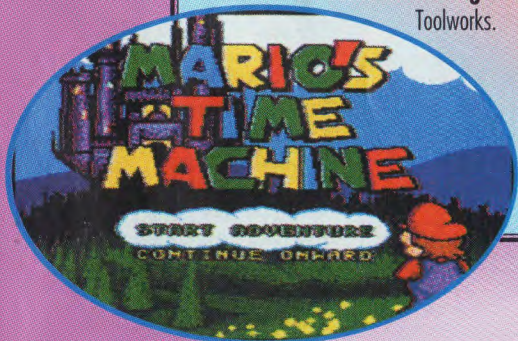
La compagnia nipponica ha pronti nuovi titoli per il nostro amato SNES. Si tratta di **Beauty and The Beast** e **Inspector Gadget**. Il primo è la versione ludica dell'omonimo filmaccio Disney. Non volevamo dirtelo, Hudson, ma sei in ritardo di un anno, visto che ora è **Aladdin** a riempire i cinema... Poco male. **BatB** è un platform a scorrimento orizzontale che vanta un'ottima grafica e una serie di animazioni che sbertucciano il cartone animato. Qualunque cosa voglia dire. Il secondo gioco diretto dalla Hudson è la versione videoludica del miticcissimo **Inspector Gadget**, protagonista dell'ottima serie a cartoni animati trasmessa da Rai Uno. La dolce Penny è stata rapita dal malefico Dr. Claw, di cui il cartone non mostra nulla se non il pugno di ferro, e spetta ovviamente a voi recuperarla. Per farlo potrete sfruttare i vostri stupidissimi gadget, tipo i gadgettomissili o il gadgettocottero. Vabbé, lasciamo stare. A gennaio, su Super Console.



MARIO's TIME MACHINE

Casa: Mindscape **Genere:** Avventura **Uscita:** Imminente **Versione:** SNES

Dopo **Mario is Missing**, la Mindscape torna a scomodare re **Mario** per un altro gioco su licenza. Non emozionatevi troppo: non si tratta di **Super Mario V**, ma di un'avventura dinamica destinata soprattutto ad un target poco più che infantile. La macchina del tempo del titolo si riferisce al marchingegno inventato dal malefico **King Koopa** per razziare i tesori artistici del passato. Toccherà a **Mario** stanare il mariuolo (scusate il gioco di parole ignobile), viaggiando di epoca in epoca. Un titolo pseudo-educativo che cita molto da **Where in Time is Carmen Sandiego?**. Gli sviluppatori ancora una volta sono i Software Toolworks.



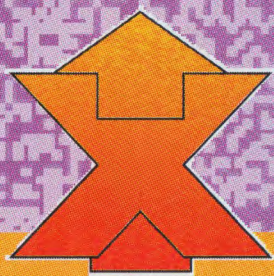
Flash

Qui Psygnosis

La software house inglese recentemente acquistata dal colosso Sony, si appresta a lanciare una serie di titoli galattici per Super Nes. Il seguito del puzzle-game più giocabile della storia dopo **Tetris**, **Lemmings 2**, è atteso per gennaio, vanta 16 Mbit ed è compatibile con il mouse Nintendo. Più di così cosa volete? Che ne direste allora di **Super Shadow of The Beast 3**? Ebbene sì, il terzo episodio della celebre (su computer) saga sarà commercializzato alla fine di febbraio, mentre **Puggsy**, un gioco assai originale già uscito in versione MD e MCD (la recensione completa su Mega Console) farà la sua apparizione a marzo. Questa estate invece potremo divertirvi con **Magician's Castle**, descritto come un gioco d'azione che lascerà il segno, infine **Club Duel**, vagamente ispirato a **Super Putty** (Us Gold), farà la sua apparizione a luglio. A parte tutta 'sta vagonata di titoli non c'è molto da vedere, per adesso, ma potete scommettere che le prime immagini potrete cuzzarvele proprio su queste pagine, magari già dal prossimo numero.

Il Prigioniero di Zelda

La Nintendo sta lavorando



SUPER CONSOLE

Flash

ad un nuovo episodio di **Zelda** per SNES. La voce di corridoio che girava da circa un mese ha finalmente trovato conferma: nella prima metà del 1994 dovrebbe essere lanciato un nuovo RPG di successo ancora una volta sviluppato dal grande Shigeru "Mario" Miyamoto.

Prendete la Metro-id

Il popolare videogioco per NES, **Metroid**, si appresta al grande salto su SNES. La versione a 16-bit del celebre platform/action si intitola **Super Metroid** (al solito la fantasia si spreca), ed uscirà verso marzo, il che significa che avremo ben tre mesi per parlarvene abbondantemente.

Qui Acclam...

La celebre software house americana ha venduto oltre due milioni di copie di **Mortal Kombat** (nelle versioni Megadrive e Super Nes), ma la cifra sembra destinata a salire in previsione delle vendite di Natale. Il nuovo grande progetto è ora **Mortal Kombat 2**, che vanterà nuovi lottatori e una violenza esasperata, con prevedibile felicità delle associazioni pacifiste. Sono previsti 14 combattenti in totale. Non è finita, perché diverse compagnie cinematografiche sono interessate a realizzare il

DORAEMON 2

Casa: Epoch

Genere: RPG

Uscita: Febbraio

Versione: SNES



"Ogni bambino vuole un gattino...". Rammentate? Il cartone animato più rotondo dell'universo fa la sua seconda comparsa sul 16 bit di casa Nintendo. Le premesse sembrano buone, almeno nel complesso: infatti se da un lato il grasso protagonista della serie sprizza simpatia da tutti i pori (maddove?) bisogna purtroppo constatare che la Epoch ha scelto di avventurarsi in un bel RPG, tanto per fare contenti tutti coloro che non masticano ideogrammi e istogrammi vari. La grafica è essenziale, come in quasi tutti i giochi di ruolo nipponici, il sonoro è demenziale... Speriamo solo che non ci voglia una conoscenza approfondita del giapponese per giocare o siamo nella melma fino al collo! La recensione sul prossimo numero di Super Console!



FIRE EMBLEM

Casa: Nintendo Genere: RPG Uscita: Dicembre Versione: SNES

Ecco le prime immagini dell'attesissimo gioco di ruolo della grande "N". Si tratta di uno dei giochi di ruolo più "grossi" della storia: ben 24 Mbit (come l'imminente **Phantasy Star IV** per MD)! **Fire Emblem** utilizza differenti prospettive (pseudo-isometriche, alla **Zelda**, a volo d'uccello, bi-dimensionale etc.) e sembra una gallata mostruosa. Venti mondi che corrispondono a venti anni simulati e colonna sonora di grandissimo effetto fanno di **Fire Emblem** uno dei giochi più attesi in Giappone degli ultimi mesi. La brutta notizia è che la Nintendo non sembra intenzionata a realizzare la versione inglese (un RPG con gli ideogrammi è praticamente ingiocabile, a meno che siate Pier Franco Merenda!), ma non si può mai sapere, vero?



combattimenti in stile arcade sono spettacolari!



Come potete vedere, **Fire Emblem** vanta numerose prospettive di gioco.



GANBARE! GOEMON 2

Casa: Konami Genere: Platform
Uscita: Dicembre Versione: SNES

Cattivissimo! Il terzo episodio ispirato alle avventure di Goemon (il primo è uscito per NES nel lontano 1986) esce in questi giorni in Giappone. Si tratta di un super gioco d'azione da 16 Mbit per uno/due giocatori che lascerà il segno. Come nel primo episodio, Goemon dovrà attraversare una serie di villaggi del Giappone medioevale dove incontrerà tarpani di ogni genere, ma anche oggetti estremamente utili o cibarie necessarie per recuperare l'energia persa durante i combattimenti. Il gioco vanta anche una sezione sparatutto che sfrutta il Modo 7 del Super Nes. Un sicuro cult. La recensione sul numero 2 di Super Console, ovviamente.



Quasi un cartone animato!



Goemon 2: semplicemente epico!



Super Goemon contro tutti!

MEGAMAN SOCCER

Casa: Capcom Genere: Sportivo Uscita: Gennaio Versione: SNES

Pazzesco! Come se non bastasse **Mega Man X**, la Capcom sta attualmente realizzando una versione calcistica ispirato all'eroe di una decina di platform (è proprio il caso di dirlo). Questo **Soccer** da dodici Mbit ricorda moltissimo **Soccer Brawl** (Neo Geo) e **SD Soccer**, e, come i titoli citati, presenta robottini e cyborg al posto dei "normali" giocatori. Il giochillo include, pensate un po', power-up e armi extra! Demenziale! Si tratta di uno dei primi giochi sportivi della Capcom: se mantengono la stessa maestria che hanno più volte dimostrato per i picchiaduro e per i platform, gente, ci divertiremo un bel po' nel 1994!



C'è pure il radar alla Kick-Off!



Stop di petto e via, verso nuove avventure!

Flash

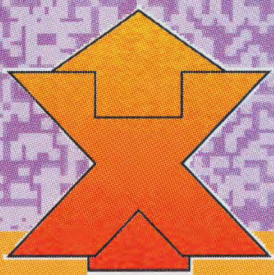
film di **Mortal Kombat**, o, almeno, la serie televisiva. Se ciò avvenisse, saremo i primi a dirvelo. Più vicino a noi è una simulazione calcistica sempre targata Acclaim che si annuncia fenomenale, e di cui parleremo ampiamente sul prossimo numero.

Chi l'Avrebbe Mai Detto?

Lo sapevate che l'Haggar di **Final Fight** e lo Zangief di **Street Fighter 2**, sono in realtà la stessa "persona"? La Capcom nicchia, ma ormai ci siamo tutti resi conto che i due personaggi si assomigliano spudoratamente, sono entrambi lenti come delle lumache sorde e, per di più utilizzano le stesse mosse... Non abbiamo parole!

Awesome!

Ovvero galattico! I nuovi giochi della Elite per SNES si annunciano semplicemente sensazionali! La software house anglosassone sta sviluppando due titoli chippati (ovvero basati sulla tecnologia SF/X, sfruttata in **StarWing**): **Powerslide** e **Dirty Racers**. Entrambi i titoli sono provvisori, e la Elite non esclude di ribattezzare **Super Buggy Boy** il secondo di questi. Si tratta di simulazioni automobilistiche a grafica



SUPER CONSOLE

Flash

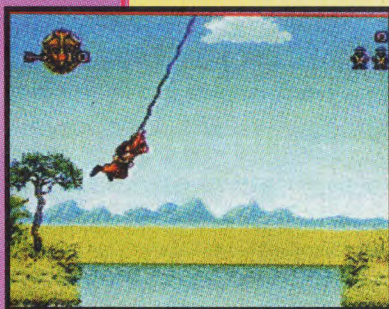
poligonale, come l'imminente **FX Trax** Nintendo, che vantano soluzioni grafiche favolose: rotazioni a più piani, zoomate cinematografiche e Mode 7 come nessuno l'aveva mai visto! In comune con **FX Trax** i titoli Elite hanno in comune il chip SFX 2, sviluppato ancora una volta dalla Argonaut in collaborazione con la Nintendo. Sul prossimo numero le prmissime foto.

Per un Puyo di Dollari

Forse non tutti sanno che uno dei titoli più venduti per Megadrive in Japan lo scorso anno è praticamente sconosciuto in Europa ed America. No, non si tratta del solito RPG ingiocabile, ma di un puzzle-game che mixa **Tetris** e **Colums: Puyo Puyo**. Avrete già capito che la versione per SNES si annuncia pressoché imminente, ed infatti la Banpresto lancia, proprio in questi giorni, **Super Puyo Puyo**. E' superfluo aggiungere che potrete beccarvi la recensione completa sul prossimo numero?

Che Taz-zata 2!

La Sunsoft sta lavorando a **Taz-Mania 2** (SNES), il seguito ufficiale del mediocre gioco di corsa uscito qualche mese fa. Il protagonista è ancora una



Safari Hunt non sei nessuno!



Oh, oh, prevedo uno scontro frontale...



Non fate le bocacce, è da maleducati!

PITFALL HARRY: MAYAN ADVENTURE

Casa: Activision

Genere: Action

Uscita: Marzo

Versione: SNES

La Activision sta per portare sul Super Nes le versioni remixate di una serie di celebri giochi del passato, usciti per console come il vetusto, ma sempre storico Atari 2600. Oltre agli imminenti **River Raid** e a **Kaboom**, la Activision sta ultimando il remake di **Pitfall Harry**, uno dei capolavori di David Crane. La versione per SNES vanta 16 Mbit ed è ambientata nell'America centrale, e precisamente in quel che resta delle più antiche città della civiltà maya. Siete pronti per un'avventura alla Indiana Jones? Non mollate queste pagine, perché leggerete ben presto l'anteprima estesa di un gioco che lotta già per la copertina di uno dei prossimi Super Console!



BIONICO!

Ecco un ennesimo gioco ispirato ad una vecchissima serie di animazione giapponese: Cyborg 009. A differenza della recente conversio-



Ray è un tipo un po' focoso potete vedere...

uno/due giocatori. Prima di comprare...

MANGATENNIS!

Chi non ricorda nostalgicamente le gesta di Hiromi (Jenny) legate ad una famosissima serie di cartoni animati nipponici trasmessa anni addietro dal titolo "Jenny la tennista"? Qualcuno nel lontano paese del Sol Levante deve aver ben pensato di editarne una versione ludica e da quello che lasciano trapelare le prime indiscrezioni sembrerebbe una simulazione tennistica di tutto rispetto. I personaggi principali sono direttamente clonati dalla serie televisiva, le sezioni di puro gioco tennistico sono inframmezzate da piccoli stacchi di avventura dotati di ottime schermate grafiche. Il gioco in se stesso è strutturato in modo da far buon uso del Modo 7 e gli sprite sono caratterizzati davvero molto bene. E' inoltre presente la possibilità di giocare sino in quattro contemporaneamente, tramite apposita interfaccia. Una simulazione tennistica che è anche un po' avventura e che non mancherà di far cadere qualche lacrimuccia ai nostalgici di una delle più belle serie tv riguardanti il gioco del tennis.



NEWS NETWORK



ne per Mega CD, costituita da una bella ma piuttosto complicata avventura grafica, la versione Super Nes altro non è che (udite udite) un gioco d'azione a scorrimento orizzontale, caratterizzato dalla peculiarità di poter scegliere se usare lo sprite di Cyborg 009, quello di Cyborg 006 o ancora quello di Cyborg 003 (superfluo dire che ognuno possiede caratteristiche e peculiarità differenti). Graficamente non sembrerebbe affat-



to male a giudicare dai mostri di fine livello decisamente massicci e di dimensioni considerevoli. I fondali non sembrano troppo curati ma giocabilità e longevità sono ancora tutte da verificare. Al prossimo mese l'ardua sentenza.

Flash

volta lui, il Diavolo della Tasmania, eroe cartoon della Warner Bros. Questo secondo episodio dovrebbe essere tuttavia molto più simile alla versione platform disponibile per Megadrive...

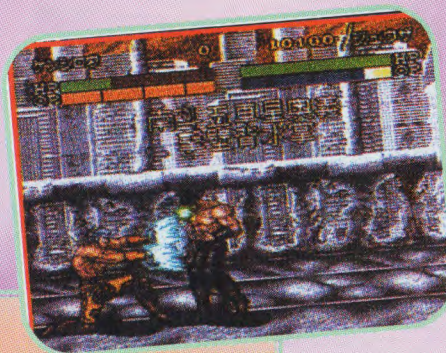
La Enix Colpisce Ancora!

Su questo numero di Super Console potete slurparvi la recensione di **Actraiser 2**, uno slash'em up "puro" targato Enix che farà parlare molto di sé. Ma per compensare la sezione RPG mancante in questo episodio, la Enix ha pensato bene di lanciare un nuovo gioco di ruolo provvisoriamente chiamato **Gaia Fantasy**, un mix tra **Soul Blazer**, **Zelda**, i titoli Squaresoft e il primo

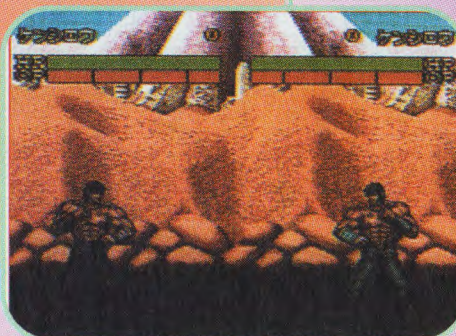
HOKUTO NO KEN VII

Casa: Toei **Genere:** Picchiaduro
Uscita: Dicembre **Versione:** SNES

Dopo la delusione abissale di **Hokuto No Ken VI**, la Toei ci riprova con un ennesimo sequel che pericolosamente ricorda il precedente per grafica e struttura di gioco. Ancora una volta il mitico Ken dovrà affrontare una serie di beoti assoluti in una serie di incontri all'ultimo sangue. Molte delle tecniche d'attacco che hanno reso celebre il cartone animato sono fedelmente riproposte. Per lo, comunque, vi consigliamo di aspettare la nostra recensione, sul prossimo numero.



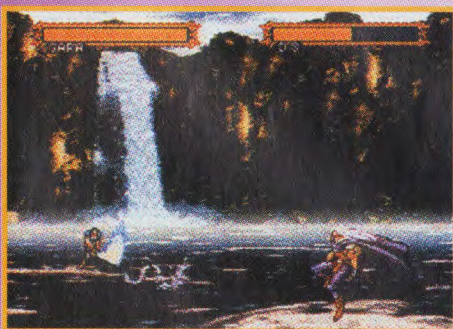
Uattattattattah!



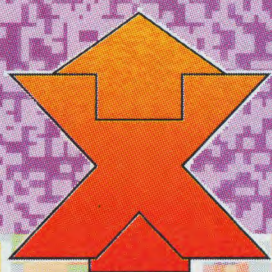
Wow, Ken contro Ken... Che sballo postatomico...

BASTARD!

Anche quest'ultimo titolo risulta essere convertito da una recente e non poco esaltante serie Manga nipponica. Guardate le foto e giudicate voi: il fattore grafico è così ben curato da rasentare l'impossibile, soprattutto nel caso dei magnifici fondali. I personaggi potranno inoltre blastersi anche in semisoggettiva oltre che nel classico modo orizzontale, creando effetti davvero fuori del comune. Gli sprite dovrebbero essere costituiti da sei diversi personaggi mentre gli stage sino ad ora creati risultano essere otto, tutti caratterizzati da fondali mozzafiato. I personaggi inoltre dovrebbero mantenere inalterate le caratteristiche che li contraddistinguevano nella versione cartacea, proponendo così anche insoliti duelli aerei e scontri a suon di sciabolate.



Actraiser. Sebbene il gioco non uscirà se non verso la metà dell'anno (il 1994, si intende), butta già benissimo: lo stile arcade e la grafica di eccellente fattura si accompagnano ad un gameplay immediato e coinvolgente. Seguiteci se volete saperne di più.



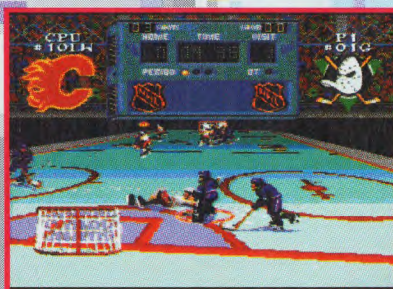
STANLEY

PREVIEW



aaargh, che ignoranza! Sono circondato da ignoranti, questa è la verità bella e buona. Ne volete sapere una bella? Stamattina sono entrato in redazione urlando come un forsennato "Abbiamo la Preview di **Stanley Cup!**" Abbiamo la Preview di **Stanley Cup!**" e in tutta risposta mi sono arrivate frasi demen-

ziali del tipo "Cos'è, una simulazione di Golf?" oppure "Ma è un gioco di vela, troppobello!"!!! Ditemi voi cosa devo fare per sopprimere all'ignoranza sportiva della plebe! Ma dico io come si fa a non sapere che la Stanley Cup è il prestigioso trofeo che si as-



Stanley e Onley

I possessori di Super NES hanno sempre invidiato ai loro cugini Megadriviani (che schifo di termine è?) un paio di titoli. Fra questi c'è senz'altro **EA Hockey**, simulazione by Electronic Arts della disciplina più ghiacciata del mondo: il titolo in questione era, ed è tuttora, un concentrato di sana violenza, velocità, giocabilità, divertimento e adrenalina allo stato puro. In poche parole, uno dei migliori titoli mai usciti su una console. Qualche mese fa la EA ha provato a convertire il gioco sopracitato sul 16 bit di casa Nintendo. Il risultato lo conoscete: non è uscita una schifezza come John Madden, ma non eravamo certo ai livelli della versione Megagaiv.

Per fortuna ci ha pensato la Nintendo.



Grandfather's Cup

Dicevamo che Stanley Cup è un titolo atteso con la bava alla bocca per varie ragioni. Primo: è un titolo della Nintendo e si sa che quando il colosso nipponico scende in campo difficilmente canna. Secondo: il team che lo sta sviluppando è quello esperto della Sculptured Software (quelli di Mortal Kombat), non un gruppo di novellini alle prime armi. Terzo: è un gioco di hockey e difficilmente le simulazioni di questo sport non sono giocabili.

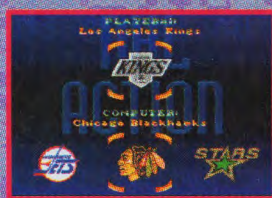
Quarto: sfrutta il Modo 7 in modo mostruoso e per questo motivo ha più di una somiglianza con **Super Dunk Shot**, simulazione cestistica accolta con consensi unanimi da critica e pubblico qualche mese or sono. Un gioco Top o un Flop? Seguiteci e lo saprete...



Cominciamo con le opzioni disponibili: come in tutte le simulazioni che si rispettino, è possibile scegliere se disputare una partita singola, un campionato intero o un Playoff al meglio delle sette partite. Le opzioni sono le solite: possibilità di giocare con o senza penalità, con o senza cambio di linee, durata dei periodi e linguaggio. Prima nota positiva: il gioco ha i diritti della NHL, così ci ritroviamo con tutte le squadre nordamericane e i loro bei simbolini. Seconda nota positiva: non mancano le nuove franchigie, come gli Anaheim Mighty Ducks, la neonata squadra posseduta niente-podimeno che dalla Disney (nel caso non ci credeste guardate il logo del team...).

Prima nota negativa: mancano i nomi dei giocatori. Voci di corridoio sostengono che forse verranno inseriti nella versione finale, ma è probabile che la Nintendo non abbia ottenuto i diritti della NHLPA (l'Associazione Giocatori della NHL), saldamente nelle mani della EA. Quindi ci dovremo probabilmente accontentare di segnare con

EY CUP



STANLEY CUP

CASA PRODUTTRICE

NINTENDO

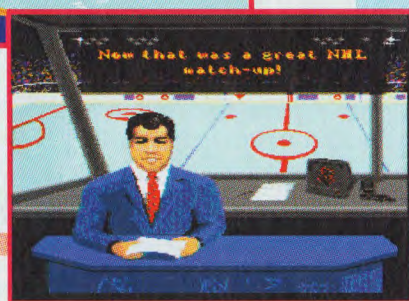
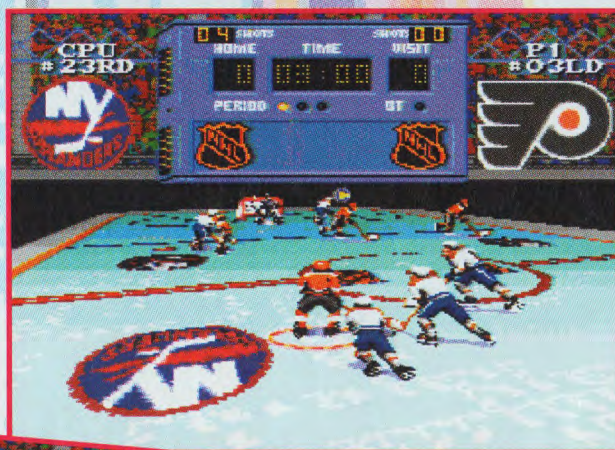
DATA DI USCITA

FEBBRAIO

GENERE

SPORT

MACCHINA



segna alla squadra campione della NHL, la lega di... Avanti, forza ditelo voi che ridevate tanto prima! Aha, non lo sapete nemmeno voi... Eh, la NHL o National Hockey League è la lega nordamericana di hockey su ghiaccio e la Stanley Cup è una coppa mostruosa (dev'essere alta un metro o qualcosa di simile) che si cucca chi trionfa nei playoff.

Tutta questo intro cultural-sportiva serve a introdurre **Stanley Cup**, un titolo attesissimo per diversi motivi. Vediamoli insieme...

ockey e sai cosa giochei

il numero 99 dei Kings invece che con Wayne Gretzky, tanto per fare un esempio noto a tutti.

Cominciamo una partita e vediamo... Bleurgh! Scusate, ho i peperoni con la mozzarella di bufala che ho mangiato ieri sera che mi stanno viaggiando a velocità warp da una parte all'altra dello stomaco! Ragazzi, qui è una rotazione continua: altro che R360! Mi spiego meglio: l'inquadratura è sempre alle spalle del giocatore che ha il disco: così se c'è un repentino cambio di fronte, un contropiede o simili, il campo (con i simboli delle squadre sul ghiaccio, troppobbbello!!!) ruota di 180 gradi, facendovi, sinceramente, perdere il contatto con la realtà per qualche secondo.

I controlli in ogni caso sono abbastanza semplici e l'utilizzo dei tasti L e R per cambiare le linee è saggissimo. Passaggi, tiri, falli, spinte... Per il resto c'è tutto, compresa un'opzione Instant Replay che vi permette di rivedere l'ultima azione della partita e un Salvataggio per riprendere in un secondo momento i vostri campionati interrotti.

Concludendo

Mi viene in mente solo un aggettivo per descrivere Stanley Cup: incasinato. Questa cavolo di inquadratura è infernale e, sebbene mostri a un largo pubblico le potenzialità del Super NES, toglie moltissimo alla giocabilità e al divertimento. Insomma, per farla breve, ha lo stesso grosso difetto che aveva Super **Dunk Shot**: potete prendere il disco a un metro dal vostro portiere, andare da soli fino alla porta avversaria saltando tutti i difensori del team opposto e tirare una mina nel sette della porta di fronte a voi. Certo, il gioco non è ancora finito e ci potranno essere dei miglioramenti, ma se devo essere sincero nutro seri dubbi sulle simulazioni con questa prospettiva: peccato perché lo aspettavamo in molti. EA Hockey rimane il numero uno.



PREVIEW

Ho capito, un altro clone di SF2...

Non saltate a conclusioni affrettate. Sì, **Dragon** è un picchiaduro... E allora? Le in-

novazioni presenti sono così numerose che da ora in poi, il prossimo gioco ad essere clonato, sarà certamente il titolone Virgin (buuu, buffone - Paolo). Infatti, si segnalano sezioni a scorrimento orizzontale (vedi **Final Fight**). Ad esempio, verrete inseguiti da un violentissimo macellaio (vedi **Delicatessen**) che vorrà scuoiarvi a colpi di mannaia. E il luogo dell'incontro è una cucina. La più armata dagli italiani. Sì, è vero, non mancano la solita caterva di mosse (ben 36!), uno dei punti di forza del capolavoro Capcom, e, udite udite, è possibile affrontare due combattenti alla volta. Epico. La programmazione della versione Nintendo è stata curata da Ronald Piekert-Weeserik, autore di **Super SWIV** (aka **Firepower 2000**) per SNES. La colonna sonora è di Alister Brimble dei Team 17, una software house idolatrata dai fan Amiga, mentre le animazioni sono state curate da John Palmer, autore di **Addams Family 2** per la Ocean.

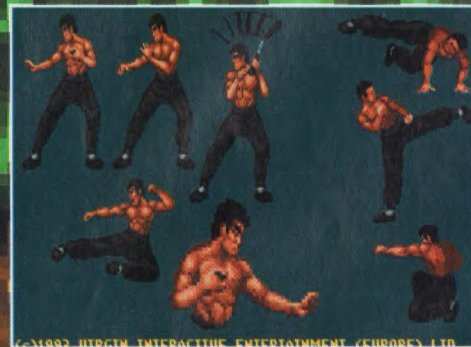
Bruce Lee. Un uomo. La sua Cintura. Ne-

ra. Sporca? Non fate dello spirito gratuito. Un omino piccolo piccolo che ha portato le arti marziali al successo internazionale, grazie alle sue indimenticabili interpretazioni in una serie di film assai popolari negli anni '70, merita almeno un po' di rispetto. Scomparso all'età di 32 anni, il buon Lee non è stato dimenticato dai



Arti marziane? Lasciate stare Bradbury, ho detto marziali!

Eccovi solo alcuni degli sprites di Dragon. Bella Lee...



Ma Bruce indossa jeans Lee?

Quasi trent'anni dopo la sua morte, la MCA ha deciso di realizzare la versione cinematografica del libro "Bruce Lee: The Only Man I Knew", ("Bruce Lee: l'unico uomo che ho conosciuto"), scritto dalla moglie di Lee stesso, Linda. Il film, diretto da Rob Cohen e uscito sugli schermi italiani lo scorso settembre, è interpretato da Jason Scott-Lee, Lauren Holly, Nancy Kwan e Robert Wagner. Il videogioco incorpora ben dodici lottatori, tra cui i terribili Sun Brothers e il violentissimo Oriental Fan Fighter, l'equivalente di Goro e di Zangief secondo mamma Virgin.



Guardate con attenzione... La vedete quella tipa in rosso? Ebbene, era con me alle elementari. Giuro.



Il Fantasma Formaggino

Durante la sua tempestosa vita, Lee è stato perseguitato da un misterioso Fantasma, che si manifestava nei sogni e, occasionalmente, nelle allucinazioni di cui Lee soffriva, sulla cui causa preferiremmo non indagare (chiaramente la peperonata mangiata a cena nella sua diciottesima incarnazione - Paolo). Secondo Linda si tratta di una maledizione di famiglia, ma chi può dirlo? Fatto sta, cari miei, che il Fantasma costituisce il boss più cattivo, il nemico per antonomasia, il beota più beota che incontreremo solamente nell'ultimo incontro. Detto questo, possiamo andare avanti.



Guarda cosa si deve fare per un piatto di minestra

milioni di miliardi di fans che lo considerano un idolo, un profeta, un messia... Ehm, ci siamo lasciati trasportare. Lee - dicevamo - è tornato, in un nuovo picchiaduro targato Virgin che si ispira direttamente al recente film Dragon. Scioppatevi la news e godetevi le foto.



Partite di hockey in vista?

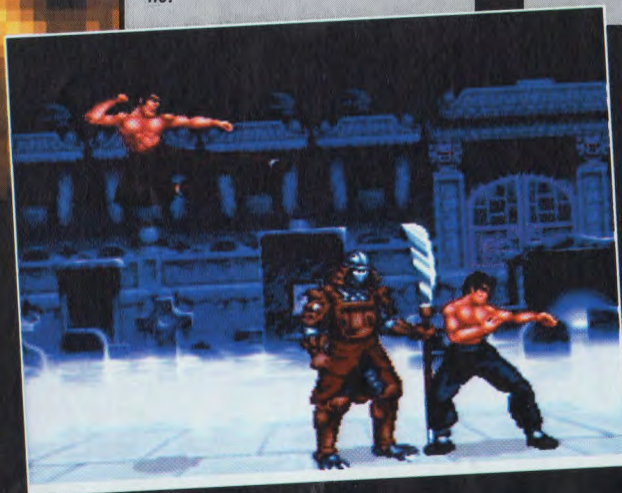


Spettacolare! Eccovi una delle mosse speciali di Dragon. La tipa sinuosa prende la rincorsa e, facendo perno sull'asta, ruota di 180 gradi e vi deposita un calcione sul grugno. Ma si può?

Bruce Lee ha sviluppato ben 36 tecniche di combattimento differenti in una notte. Come potranno testimoniare i milioni di praticanti delle arti marziali, per arri-

vare a tali livelli occorrono anni e anni di sforzi e pratica. Nel videogioco, le mosse segrete sono apprese in maniera graduale attraverso un bonus stage, al quale si accede solo terminando con successo un incontro. Solo dimostrando la propria bravura si potrà acquistare una nuova tecnica, senno' ciccio. Nel videogioco, Lee è aiutato dal maestro Yip Man, il quale lo può illuminare anche sulle mosse segrete che solo pochi eletti conoscono.

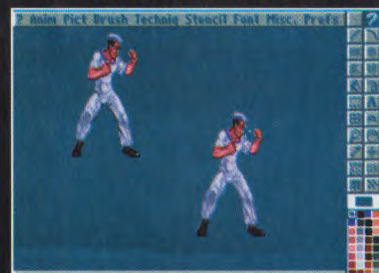
Te rompo er...



"Oltre al numero di sprite sullo schermo (tre, ndt), **Dragon** vanta livelli e livelli di parallasse e oltre il doppio di animazioni per ogni lottatore rispetto a tutti i picchiaduro sul mercato" (Peter Hicman, co-designer e project-manager per la Virgin)

"I vostri rivali sono effettivamente intelligenti. Abbiamo lavorato assieme a degli esperti lottatori di arti marziali per implementare in **Dragon** reali tecniche di combattimento... Si tratta del più grosso picchiaduro di sempre. Abbiamo dovuto sviluppare routines di compressione particolari per ridurre 30 Mbit di gioco in una cartuccia da sedici" (Dave Chapman, programmatore)

Hanno detto di Dragon



CASA PRODUTTRICE

VIRGIN

DATA DI USCITA

FEBBRAIO

GENERE

PICCHIADURO

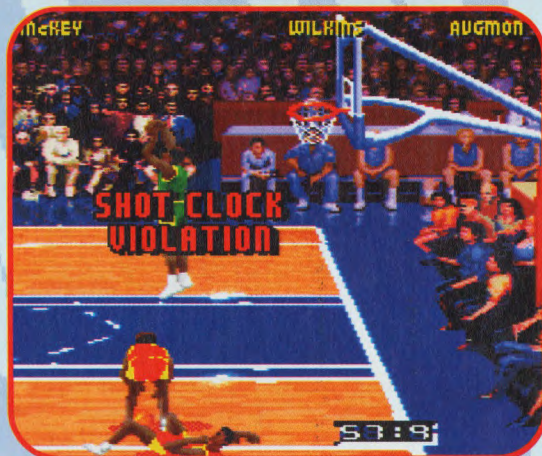
MACCHINA





NBA

PREVIEW

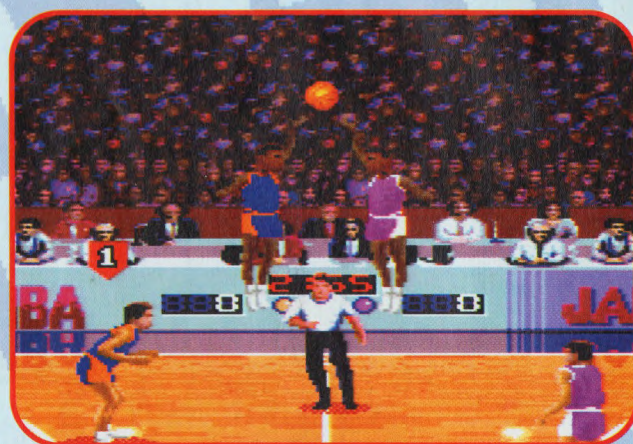


A a yeah! La nostra amata Acclaim sta convertendo per SNES il godurioso **NBA Jam**, forse il coin-op sportivo più gettonato dopo **Virtua Racing**. I creatori di **Mortal Kombat** stanno spremendo il Super Nes come un limone per realizzare quella

che si prannuncia come la migliore simulazione di basket per la console Nintendo, anche perché **NCAA Basket** ormai dimostra la sua età. La versione per SNES è completa al 70% circa, e in queste pagine potete sciroparvi le prime foto. Diciamo la verità: butta strabenissimo, non vi pare? Per chi non avesse giocato la versio-

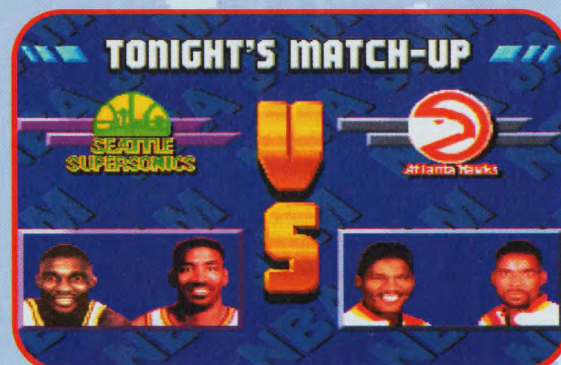


Forse il platform più bello dai tempi di Zuppillo Bros 4!



ne da bar (cosa vi siete persi!), vi basti sapere che **NBA Jam** vanta

uno scrolling orizzontale, incorpora oltre 20 squadre ufficiali e mi-



JAM

NBA
JAM

CASA PRODUTTRICE

ACCLAIM

DATA DI USCITA

FEBBRAIO

GENERE

SPORTIVO

MACCHINA



liardi di opzioni quali la possibilità di giocare uno contro uno, in due contro il computer, e si vocifera che nella versione finale sarà possibile giocare anche in quattro contemporaneamente con l'apposito adattatore. La caratteristica più impressionante del gioco riguarda il numero di mosse semplicemente epocali che ogni singolo giocatore può realizzare. Altro che **Street Fighter 2**: combinando correttamente i



Un puzzle game che darà filo da torcere anche ai più esperti.

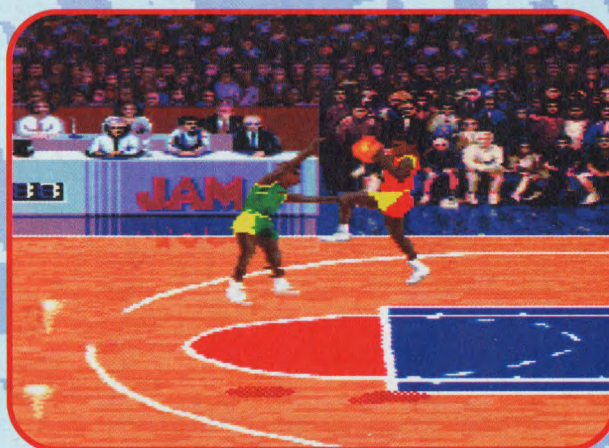


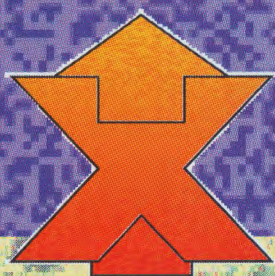
Forse il miglior picchiaduro della storia: osservate le mosse speciali!

tasti del joypad Nintendo potrete scatenarvi in schiacciate alla Michael Jordan (perché ci hai lasciato? Sigh) ed entrate alla Charles "No, le Scarpe No!" Barkley. Fenomenico! La Acclaim assicura che la versione Nintendo sarà veloce quasi quanto quella ar-

cade, ma la conferma potrà darvela solo Super Console nei prossimi numeri. Stay tuned!

Come potete vedere, si tratta di uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale. Fantastici i power-up.





PAC MAN 2

PAC
MAN 2

CASA

NAMCO

DATA DI USCITA

FEBBRAIO

GENERE

PLATFORM

MACCHINA



PREVIEW



È proprio lui. Non c'è Mario né Sonic che tenga, il personaggio più carismatico del mondo dei videogiochi è proprio lui: Pac Man. Chi non di voi non ha passato ore a mangiare palline facendosi inseguire da dei fantasmini colorati? La Namco ci offre questo gioco che non è il seguito del **Pac Man** originale, bensì di **Pac Land**. Evil Pac, l'acerrimo rivale del nostro eroe a far-

ma di palla, ha rapito Ms Pac Man. Il maggiore mangiatore mondiale

nista, con grafica ben fatta e azione coinvolgente. Una cartuccia



vicinato da poco al mondo dei videogiochi, di questo personaggio non ha mai sentito parlare. Per una recensione completa di questo atteso seguito, vi rimandiamo prossimamente su queste pagine.

di fantasmi deve allora ritornare a vestire i panni del super eroe e partire alla ricerca della sua amata, affrontando tutto l'esercito di fantasmi messo insieme dal suo nemico, attraversando tutta la regione di Pacland.

Pac Man 2 è un platform game dell'ultima generazione, che riprende sì un gioco datato ma lo reinterpreta senza distorcere lo spirito originale. Dovrete attraversare dei livelli molto vari in cui dovrete servirvi anche di vagoncini delle miniere, autovetture e treni, ed affrontare parecchie difficoltà. Sembra che la Namco sia riuscita a produrre un gioco all'altezza della fama del suo protago-

che sicuramente interesserà i (molti) fans di **Pac Man** ma anche chi, e mi riferisco a chi si è av-





NEWEL[®] srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - Via MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



SUPERNINTENDO
PREZZO
ECCEZIONALE !!!

SUPERNINTENDO - "TOP 10"

- 1) Streetfighter II Turb. L. 159.000
- 2) Aladdin L. 138.000
- 3) Super Mario Kart L. 99.000
- 4) Final Fight 2 L. 99.000
- 5) Batman Return L. 79.000
- 6) Dead Dance L. 99.000
- 7) Dragon's Lair L. 98.000
- 8) King Arthur World L. 99.000
- 9) Mech Warrior L. 128.000
- 10) Prince of Persia L. 55.000

ACCESSORI PER SUPERNINTENDO

- Alimentatore AC/DC 220V orig. L. 29.000
 European adaptor SFX - 2 GOLD L. 39.000
 Cavo scart per Snes & SF L. 39.000
 Capcom Powerstick, Joy per st.F. II L. 169.000
 JoyPad Dynamic per SuperN. Gig L. 39.000
 Programmed Joypad per Supernes L. 69.000
 PRO-5 ARCADE BOARD in metallo L. 89.000
 UNIVERSAL SUPER ADAPTOR New L. 69.000
 Super Nintendo Action Replay L. 119.000

TITOLI SUPERNINTENDO - FAMICOM

- ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL L. 148.000
 ACCLAIM'S WORLD CUP TELEFONARE
 ACROBAT MISSION (*) L. 68.000
 ACTRAZIOR 2 L. 138.000
 AERO THE ACROBAT L. 138.000
 AEROBIZ - SIM.VOLO L. 148.000
 ALIEN 3 L. 115.000
 ALIENS vs PREDATOR (*) L. 99.000
 ART OF FIGHTING L. 138.000
 ASTERIX L. 148.000
 BASEBALL 2020 L. 138.000
 BATTLE BLAZE TELEFONARE
 BATTLE CAR TELEFONARE
 BATTLE MASTER (*) L. 178.000
 BATTLESHIP L. 138.000
 BATTLETOADS DOUBLE DRAGON L. 148.000
 BEETHOVEN L. 138.000
 BIO METAL (*) L. 98.000
 BIZYLAND L. 98.000
 BLUE BROTHER (*) L. 119.000
 BOB L. 109.000
 BOXING LEGENDS OF THE RING L. 138.000
 BUSBY L. 125.000
 CAESAR PALACE L. 128.000

- CAPITAN AMERICA L. 148.000
 CARMEN IN SAN DIEGO 2 L. 148.000
 CHAMPIONSHIP POOL TELEFONARE
 CHASE HQ 2 L. 178.000
 CLAY FIGHTER L. 148.000
 CLIFF HANGER (*) L. 188.000
 COMBAT RIBES (*) L. 68.000
 COMBAT RIBES L. 98.000
 CONGO'S CAPER L. 98.000
 COOL SPOT L. 119.000
 COSMO GAME (*) L. 128.000
 CYBERNATOR L. 115.000
 DOOMSDAY WARRIOR L. 98.000
 DESERT STRIKE (*) L. 98.000
 DRACULA L. 129.000
 DRAGON BALLS (*) L. 168.000
 EARTH DEFENSE FORCE (*) L. 88.000
 EXHAUST HEAT 2 (*) L. 108.000
 EXTRAININGS (BASEBALL) L. 118.000
 F-ZERO (*) L. 98.000
 F1 RACER RED LINE L. 128.000
 FAMILY TENNIS (*) L. 139.000
 FANTASY STORY (*) L. 168.000
 FATAL FURY L. 99.000
 FATAL FURY 2 (*) L. 188.000
 FINAL SET (*) L. 148.000
 FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO (*) L. 168.000
 FIRE ADVENTURE (*) L. 99.000
 FIRST SAMURAY L. 138.000
 FLASHBACK L. 138.000
 FLYING HERO (*) L. 98.000
 GOOF TROO - PIPPO L. 129.000
 GP-1 MOTOMONDIALE L. 139.000
 GRADIUS III L. 78.000
 HYPER ZONE (*) L. 68.000
 IKARI WARRIOR (*) L. 118.000
 IL TAGLIAERBE L. 138.000
 INCREDIBLE CRASH DUMMIES L. 128.000
 INTERNATIONAL TENNIS TOUR (*) L. 148.000
 JAMES POND L. 128.000
 JERRY BOY (*) L. 118.000
 JIMMY CONNORS TENNIS L. 98.000
 JOHN MADDEN '94 L. 138.000
 JURASSIC PARK L. 148.000
 KANDO RACE L. 128.000
 KAWASAKI CHALLENGE L. 115.000
 LAMBORGHINI AM CHALLENGER L. 138.000
 LOCK ON L. 138.000
 LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM L. 158.000
 MACROSS (*) L. 189.000
 MAGIC JOHNSON (*) L. 138.000
 MAGIC SWORD (*) L. 98.000
 MAGICAL ADVENTURE - TOPOLINO L. 119.000
 MARIO ALL STAR COLLECTION L. 138.000
 MARIO IS MISSING L. 125.000
 MARIO WARRIOR L. 128.000
 MAZINGA Z (*) L. 118.000
 MEGAROBOT GOLF (*) L. 138.000
 MONDAY NIGHT FOOTBALL TELEFONARE
 MORTAL KOMBAT L. 138.000
 NBA SHOWDOWN L. 148.000
 NFL FOOTBALL L. 138.000
 NHL PA 94 L. 138.000
 NIGEL MANSEL RACING (*) L. 148.000
 OUT OF LUNCH L. 128.000

- PAC - ATTACK L. 109.000
 PALADIN QUEST L. 138.000
 PINK PANTER L. 138.000
 PLOCK L. 138.000
 POCKY & ROCKY L. 128.000
 RIVAL TURF L. 138.000
 ROAD RUNNER (*) L. 98.000
 ROBOPOL 3 L. 99.000
 ROBOPOL vs TERMINATOR L. 138.000
 ROCKY & BULLWINKLE L. 138.000
 RPM RACING (*) L. 75.000
 RUN SABER L. 138.000
 SENGOKU (*) L. 135.000
 SHADOW RUN L. 99.000
 SHANGAI II L. 128.000
 SKY MISSION (*) L. 75.000
 SIDEKICK SOCCER L. 138.000
 SIDE POCKET - Biliardo L. 138.000
 SIM - ANT L. 138.000
 SOLDIER OF FORTUNE L. 158.000
 SPINDIZZY L. 128.000
 STANLEY CUP HOCKEY L. 138.000
 STAR FOX (*) L. 99.000
 STREET FIGHTER II L. 89.000
 STRIKER W.SOCCER (*) L. 128.000
 SUNSET RIDER L. 138.000
 SUPER AIR DRIVER (*) L. 158.000
 SUPER AQUATIC GAME L. 118.000
 SUPER BOMB. + interfaccia 5 joy L. 158.000
 SUPER BOWLING (*) L. 98.000
 SUPER CONFLICT L. 98.000
 SUPER DOUBLE DRAGON L. 98.000
 SUPER EMPIRE STRIKE BACK TELEFONARE
 SUPER F1 CIRCUS 2 (*) L. 138.000
 SUPER JAMES POND L. 128.000
 SUPER OFF ROAD THE BAYA L. 138.000
 SUPER PUTTY MOON (*) L. 118.000
 SUPER SLAP SHOT TELEFONARE
 SUPER STAR WAR (*) L. 99.000
 SUPER VOLLEYBALL II (*) L. 138.000
 SUPER WRESTLING MANIA L. 118.000
 T2 - JUDGEMENT DAY L. 128.000
 THE 7th SAGA L. 148.000
 THE BLUES BROTHER L. 119.000
 THE LOST OF VIKINGS L. 128.000
 THE MAGICAL QUEST L. 118.000
 THUNDER SPIRIT (*) L. 88.000
 TINY TOONS L. 99.000
 TOMAS TANK TELEFONARE
 TOP GEAR 2 L. 128.000
 TOTAL CARNAGE L. 128.000
 TRODDERS L. 118.000
 TUFF & NUFF L. 128.000
 TURTLE FIGHTING L. 158.000
 ULTRAMAN L. 128.000
 UTOPIA L. 138.000
 VEGAS STAKES L. 118.000
 WE'RE BACK A DINOSAUR'S STORY L. 138.000
 WHEEL OF THE FORTUNE L. 98.000
 WHERE TIME CARMEN L. 148.000
 WINGS COMMANDER 2 L. 158.000
 WINTER OLYMPIC '94 DISPONIBILE
 WIZARD OF OZ L. 138.000
 WOLFCHILD L. 69.000
 WORLD CHAMPION BOXING (*) L. 98.000

- WORLD HEROES 2 (*) L. 145.000
 YOSHI'S COOKY L. 118.000
 YOSHI'S HUNTER BAZOOKA (*) L. 88.000
 ZELDA L. 118.000
 ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS L. 119.000

NOTA: i titoli con (*) sono in versione SUPERFAMICOM e funzionano su qualsiasi SUPERNES o SUPERNINTENDO mediante adattatore.

OFFERTISSIME

- COOL WORLD L. 49.000
 GREAT WALDO S. L. 49.000
 HARLEY ADV. L. 49.000
 HIT THE ICE L. 49.000
 NINJA BOY L. 49.000
 OUTLANDER L. 49.000
 POWER ATHLETE L. 49.000
 ROBOPOL 3 L. 49.000
 SUPER CONFLICT L. 49.000
 SUPER KICK-OFF L. 49.000
 TOYS L. 49.000

DISPONIBILE
SENSIBLE
SOCCER

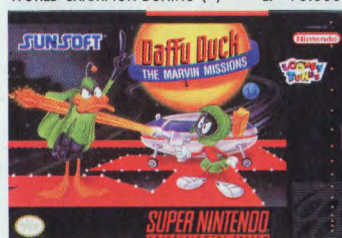
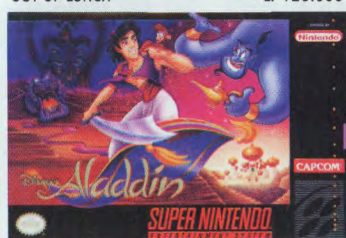
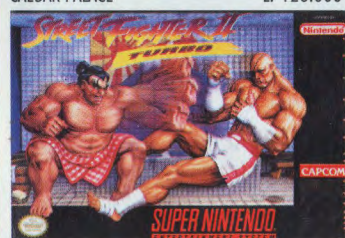
SERVIZIO VENDITA PER
RIVENDITORI QUALIFICATI

ORDINA SUBITO GRATIS
IN OGNI SPEDIZIONE *

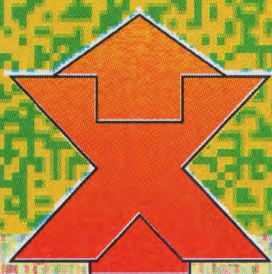
"KLASH"

Il rivoluzionario copri console appositamente studiato per proteggere la tua macchina da polvere, liquidi, ecc. Eviterete guasti costosi. Ricorda KLASH puoi averlo solo da NEWEL.

* Ordine minimo di spedizione L. 100.000



IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA



BART AND THE BEANSTALK

BART AND THE BEANSTALK

CASA

ACCLAIM

DATA DI USCITA

FEBBRAIO

GENERE

PLATFORM

MACCHINA



PREVIEW



E lui! Più inossi-

dabile di una batteria di pentole, Bart Simpson, l'unico ragazzo con la testa a forma di scontrino-fiscale, ritorna per l'ennesima volta sugli schermi del piccolo mostro di casa Nintendo.

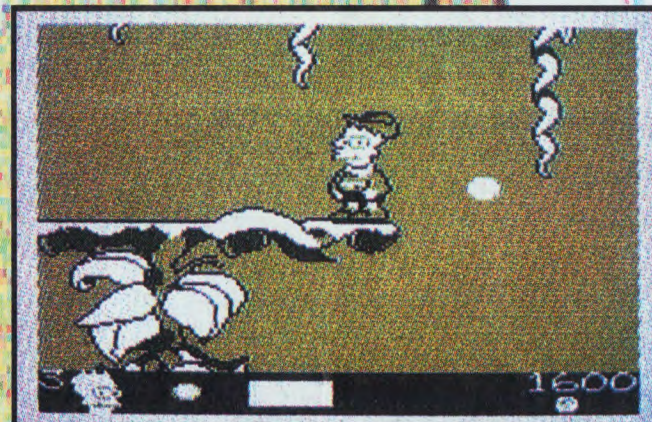
Con lui c'è tutta la sua scalcinata famiglia. Homer, il suo pazzo padre, Mar-



ge, la sua dolce mamma (pettinata come la torre di Pisa) e le sue sorelline Lisa e Maggie. Cosa dire d'altro sui Simpson? La famiglia che ha rivoluzionato il mondo dei cartoni animati? Penso che ne sappiate anche molto più di me! I giochi che li riguardano sono ormai moltissimi e per tutti i formati, dai coin-op al Gameboy appunto. Questa volta i Simpson, più in forma e smaglianti che mai, si ritrovano calati nel mondo delle favole. **Bart and the Beanstalk** significa letteralmente Bart e la pianta di fagioli. E' una storia conosciuta molto di più oltreo-

ceano che da noi. Narra in pratica di un piccolo fagiolo che genera una pianta enorme che permette ad un gigante di arrivare sulla terra, se non ricordo male i

vedrà, assieme a tutti gli altri personaggi, in una veste diversa da quella in cui siamo abituati a vederli, basti solo dire che il gigante è papà Homer! Si tratta di un gioco che cerca di emergere dalla massa dei giochi del genere per questa console, sfruttando soprattutto il nome dei Simpson ed una grafica accattivante dagli sprite enormi.



tempi in cui me la raccontava mia nonna. In pratica Bart è impegnato anche questa volta in un platform che lo

Una cartuccia di cui sicuramente sentirete ancora parlare su queste pagine.



Virtual Joy

Via 1821 N°69 Alessandria
Tel.\Fax (0131)264639.

Japanese And American Videogames

NOVITA'
SUPER NES
SUPER FAMICOM

NOVITA'
MEGADRIIVE
MEGACD

NOVITA'
PC ENGINE

NOVITA'
GAME BOY

Macross
Rushing Beat Shura
Doraemon II
Gambare Goemon II
Megaman X
Alkaest
Cyborg 009
First Of The North Star 7
Dragon Ball Z II
Super Godzilla
Fatal Fury II
T.M.N.T. Tournament
Actraiser II
Romancing Saga II
Twin Bee II
Fx Trax
Clayfighter
Sensible Soccer
Ranma 1\2 Secret Of Cat
Y's IV
R-Type III
Solstice II
Cliffhanger
Daffy Duck
Super Empire Strike Back
Aladdin
Suzuka 8 Hours

Aladdin
T.M.N.T. Tournament
Pugsly
Lethal Enforces
WWF Royal Rumble
Sensible Soccer
FIFA Soccer
Awesome Possum
F1 Domark
J League Pro Striker
Dracula MCD
Socket
Sonic Spinball
F1 Circus CD
Sengoku Densyo

Y'S IV
Martial Champion
Castelvania X
Yawara II
Flash Riders
Horror Sexy Quest
Super Darius II
River City Ramsom
Armoured Ruga
The Secret Flower Garden

Ren & Stympy
T.M.N.T. 3
Indiana Jones
Tiny Toons 2
Tom & Jerry
Dracula
Tetris Flash
Ducktales II

NOVITA'
MS-DOS
CD ROM

NOVITA'
GAME GEAR

Japanese Shop
Figurine
Poster
Video
Modellini
Tutto cio' che é
Japan Style noi
ce l'abbiamo

Sim City 2000
Mortal Kombat
Rebel Assault CD ROM
Alone In The Dark CD
Metal & Lace (sexy)
Dragon Knight III (sexy)
Hell Cab
Iron Helix CD ROM
Jutland CD ROM

Faceball 2000
Sonic And Tails
Donald's Duck
Dracula
Star Wars
Ren & Stimpy
World Cup Soccer
Sensible Soccer

JAGUAR 64 BIT

**3DO
PAL VERSION**

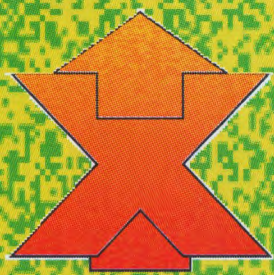
Amiga CD32

Crescent Galaxy Cybermorph
Alien VS Predator Raiden
Checkered Flag II

Mad Dog MC Cree Fuffy Bears
Battle Chess Stellar 7

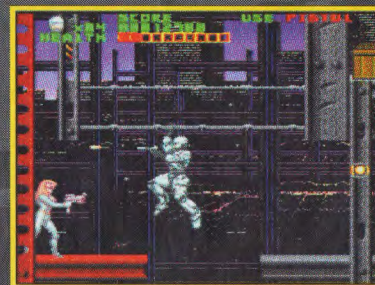
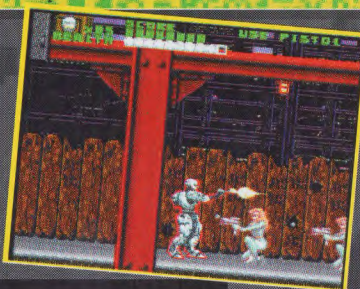
Mortal Kombat B 17 Flying
Legacy L.Act. Hero
Microcosm
Nigel Mansell

Vendita Per Corrispondenza In Tutta Italia



ROBOCOP VS TERMINATOR

REVIEW



COMMENTO



Bio Massa

Ecco come sprecare le buone idee. Sinceramente, per un tema del genere, avrei preferito vedere un gioco dove si poteva comandare sia Robocop che Terminator, ma siccome alla Virgin piace pensare che noi poveri videogiocatori siamo tutti fanatici della giustizia, hanno deciso che il buono deve essere il Robocop e il cattivo Terminator, e hanno trasformato quest'ultimo in un deficiente indistruttibile, nel senso che potete colpirlo per delle ore senza ottenere nessun risultato mentre lui sta lì a guardare. Comunque, a parte questo, il gioco è realizzato in maniera mediocre, con solo qualche elemento decente, ma ha una giocabilità ben al di sotto della media. Considerato che, ultimamente, sono usciti moltissimi titoli migliori di questo, vi consiglio di lasciar perdere **Robocop vs Terminator**: cercatevi qualcosa di più divertente.

♦ TUTTO IN UNA COSCIA ♦

Come sapete, Robocop è in grado di utilizzare qualsiasi arma e di riporla, quindi, all'interno della gamba. Come faccia a starci un bazooka non lo so e sinceramente non mi interessa, quindi sotto con le descrizioni:

PISTOLA - La classica arma di Robocop. Velocissima ma poco

efficace, può essere potenziata una volta.

ED 209 - La mitragliatrice dell'ED209. Potente ma meno veloce della pistola.

RAZZI - Questi rappresentano una delle armi migliori. Sono piuttosto veloci e potentissimi.

LASER - Spara una raffica alla volta, ma la sua energia attraversa muri e nemici.



Si ringrazia Console Generation per la cartuccia

Ritornano il Cyber Poliziotto di Delta City e il guerriero robotico del futuro, insieme in un nuovo gioco, pronti a distribuire una massiccia dose di violenza sullo SNES. La trama è molto simile

MEGLIO ROBOCOP O TERMINATOR?

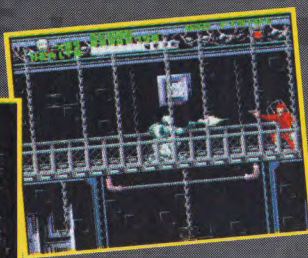
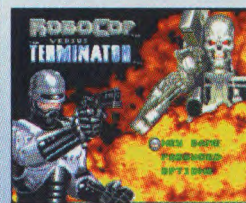
Entrambi sono robot, fortissimi e implacabili. Terminator è un robot nel vero senso della parola, con un microprocessore al posto del cervello, sembianze di uno scheletro metallico e una forza mostruosa. Robocop invece è un Cyborg. E' stato costruito sulle spoglie del defunto Alex Murphy, un poliziotto di Delta City con un forte senso del dovere che gli ha permesso di convivere col suo nuovo corpo metallico senza impazzire. Ogni tanto, però, viene pervaso da incubi e crisi di identità che gli procurano serie crisi psicologiche.

Anche lui è in grado di utilizzare qualsiasi arma esistente, ma quella a cui fa usualmente ricorso è una pistola automatica riposta dentro la gamba.

Bisogna ammettere che Robocop è meno rozzo, rifinito meglio e ha quel senso di umanità dovuto alla coscienza di Alex Murphy. Il Terminator, invece, essendo fondamentalmente solo un robot non ha coscienza ed esegue solo gli ordini che gli vengono impartiti, senza guardare in faccia a nessuno e svolgendo la sua routine quotidiana a suon di proiettili...



MINATOR



COMMENTO



Fabio

Mi dispiace per la Virgin Games e per tutti i vari fanatici dei due robot, ma **Robocop vs Terminator** è decisamente insulso. La grafica è decente ma non è niente di speciale, mentre il sonoro si limita a qualche musicchetta carina e degli spari. La giocabilità, invece, non ha nulla di buono; giocare, alla lunga, diventa noioso senza contare l'eccessiva difficoltà in alcuni punti. Sinceramente penso che questo non sia decisamente all'altezza degli ultimi titoli usciti usciti per SNES, anzi, se devo dire la verità neanche di quelli più vecchi. Se siete degli appassionati dateci un'occhiata, ma non aspettatevi grandi cose.

UNO CONTRO L'ALTRO... PRATICAMENTE NEMICI!

Robocop vs Terminator è tratto da un fumetto ultimamente diventato molto di moda prima in America e poi in Italia. Ma questa tipologia di fumetti non si limita a questi due personaggi; sono usciti, infatti, diverse testate dove i protagonisti sono quelli dei film,

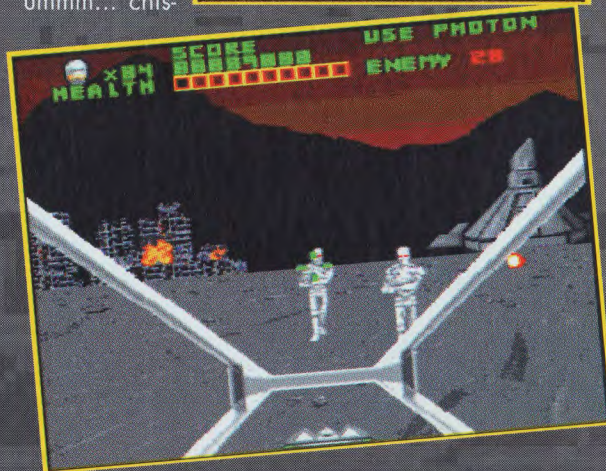
da Robocop a Batman. Avrete sicuramente visto nelle edicole qualche testata dal titolo Predator contro Batman, o qualcosa del genere. Io vi consiglio di darci un'occhiata poiché sono molto entusiasmanti e disegnati bene.

a quella dei precedenti Terminator, anche questa volta, infatti, John Connor, il leader della resistenza contro la supremazia delle macchine, è di nuovo in pericolo di vita per via di alcuni Terminator 800 che gli stanno dando la caccia. Ma questa volta, però, non sarà un guerriero tornato indietro nel tempo a proteggerlo ma il Cyborg dell'OCP.

Robocop vs Terminator è fondamentalmente un gioco di piattaforme alla Super Contra, dove il protagonista nei panni di Robocop deve peregrinare per i vari livelli uccidendo nemici, raccogliendo oggetti e uccidendo i vari guardiani, dai classici ED209 all'implacabile Termina-

tor. Naturalmente non mancano le varie sezioni bonus alla Operation Wolf dove, con l'ausilio di un mirino, dovrete colpire i nemici mentre tengono in ostaggio persone innocenti. Cyborg contro Cyborg... ummm... chissà,

magari ci faranno un film. Non sarebbe male, vero?



CASA

VIRGIN

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

85

▲ Ottime animazioni
▼ Personaggi e nemici poco vari

SONORO

76

▲ Qualche effetto carino
▼ Le musiche sono troppo monotone

GIOCABILITÀ

70

▲ Poter massacrare il Terminator è un'idea allettante
▼ Peccato che sia un'impresa quasi impossibile

LONGEVITÀ

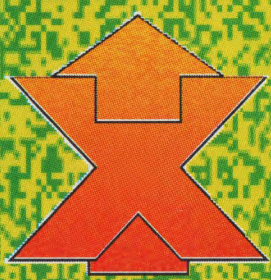
65

▲ Vi divertirete per i primi dieci minuti...
▼ ...poi vi stuferete e spegnerete la console

GLOBALE

70

Un gioco adatto solo agli appassionati del genere, gli altri si cerchino pure qualcos'altro



R-TY

REVIEW



Gli shoot'em-up per Super Nes sembrano proprio terreno fertile: ce ne sono dozzine e dozzine, molti possiedono pure un alto grado di giocabilità, altri un fattore grafico da

oppure con Area 88? Chi si dimentica il livello di blastaggio che contraddistingueva Super Aleste e le singolari visuali che caratterizzavano Axelay? Gli aspetti principali che possono fare di uno sparatutto uno shoot'em-up di otti-



notti insonni. I primi sparatutto editati avevano sicuramente un loro fascino anche se, ad anni di distanza, possono fare un po' sorridere: chi ai tempi non si è mai divertito con Super E.D.F.

mo livello sono infatti molteplici e non sempre devono coesistere tutti quanti: scorrimento fluido e veloce, incalzante ritmo di gioco, grafica adeguata, sonoro che riproduce fedelmente ambientazioni e diversi tipi di situazioni (in questo Aleste, con le sue colonne sonore altamente galvanizzanti, ha fatto scuola) livello di giocabilità adeguato. Possibile che l'attuale conversione di R-Type 3 per Super Nes non annoveri neppure uno dei sopracitati fattori?

COMMENTO



Char

*No, no, qui davvero non ci siamo. Vogliono farmi venire l'esaurimento nervoso prima del tempo? Sinceramente mi sto domandando se i giochi per console vengano effettivamente testati da una persona umana prima di essere posti in commercio. Cacchiarola, o ci troviamo di fronte a prodotti di una facilità estrema oppure all'oscar dell'ingiocabilità di cui il presente **R-Type 3** come peraltro anche l'arcinoto **Bio Metal** sono testimoni. Sì, forse ho accostato due titoli troppo differenti: **Bio Metal**, se non altro, possedeva una resa grafica da cardiopalma mentre ciò che offre l'attuale **R-Type 3** si riduce a squallidissimi fondali (quello del primo livello è costituito addirittura da un monocromatismo scuro puntinato di bianco ogni tanto...ma fatemi il piacer) e ad uno scorrimento orizzontale megascattoso e con problemi di rallentamento che fanno, in alcuni casi, apparire giochi come **Area 88** più veloci di **Sonic**. Ogni tanto è presente qualche buon effetto di rotazione e deformazione facente uso del **Mode 7** ma non è per niente utile a risolvere le sorti di un gioco ormai condannato. Le colonne sonore sono nel complesso discrete ma un po' chino fuori luogo (sarebbero a loro agio magari in **Pop' N' Twin Bee**) e gli effetti non sono nulla di trascendentale. Uno dei bilanciamenti di difficoltà peggiori che siano mai stati creati contribuisce infine a ridurre i valori di giocabilità e longevità a percentuali da prefisso telefonico. Può comunque darsi che, sulla faccia del globo, ci sia qualche essere disumano capace di superare come se niente fosse tonnellate di proiettili ma, anche in quel caso, **Bio Metal** sarebbe senza il minimo dubbio più avvantaggiato di **R-Type 3**.*



◆ MI GIRANO LE SCATOLE ◆

Il presente seguito di **Super R-Type**, oltre a conservare la scattosità della precedente versione, peggiora non di poco il fattore grafico e l'impressione che si ha dopo aver assistito allo spettacolo grafico offerto dal fondale del primo livello, tutt'altro che rassicurante: Si è pensato allora, onde ovviare a questo spiacevole inconveniente, di ricorrere ad effetti visivi di ogni sorta, facendo uso adeguato delle possibilità offerte dal Modo 7. Ci si trova quindi, durante il cammino, ad attraversare tunnel che ruotano di trecentosessanta gradi rispetto all'orizzonte o ancora a volare su piattaforme orbitanti esagonali

che ruotano come girandole attorno al proprio asse scorrendo verticalmente nella direzione dello schermo. Un problema non indifferente è dato dal riuscire a comprendere se i soggetti dotati di effetto di ingrandimento, riduzione e chi più ne ha più ne metta siano solo trovate coreografiche facenti parte del background oppure se costituiscono effettivamente oggetti che possono venire in collisione con lo sprite principale. Non è assolutamente una cosa facile.

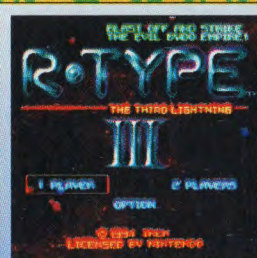
COMMENTO



R-Type, come noto, è sempre stato contraddistinto da un livello di difficoltà piuttosto arduo ma il fascino di cui disponeva era in grado di spronare il giocatore a proseguire attraverso metallici livelli e sfidando apocalittici boss di fine stage. Peccato che in questa terza parte dedicata alla interminabile saga tutto venga meno. Il problema non risiede tanto nella difficoltà troppo alta quanto nell'assurdo modo con il quale è stata bilanciata: non sono rari i casi in cui vi troverete con le mani in mano attraversando tratti deserti per poi essere accerchiati all'improvviso da tremila unità nemiche. E la massiccia grafica metallica che fine ha fatto? Mi spiegate cosa può invogliare qualcuno a proseguire quando neppure l'occhio ha la sua parte? I fondali risultano piuttosto scarni, i mezzi nemici altrettanto, lo scorrimento possiede tutto ciò che si vuole tranne una benché minima parvenza di fluidità e velocità. L'arsenale d'armi oltretutto è il più classico, con le solite configurazioni viste e riviste in centinaia di altri giochi del genere. Sicuramente il peggior gioco della trilogia: meglio passare oltre.

◆ TORNA A CASA LASSIE ◆

Tanto per peggiorare le cose, non è neppure semplice avere la piena padronanza dell'armamento della navicella che a volte sembra essere lì più per caso che non per volontà o necessità nostra: è comunque importante tenere presente che le navi nemiche possono attaccare anche da dietro sgusciando fuori dal retro dello schermo in maniera del tutto imprevedibile (quei fetentoni...): sarà utile, quindi, vagliare bene il tipo di arma da utilizzare ma soprattutto la posizione in cui sistemarla (davanti o dietro) data dal lato con cui la navicella tocca il pod dopo averne distrutto il guscio. Alcune armi possiedono inoltre la possibilità di essere lanciate contro il nemico ma la fase di riassetto al corpo centrale è tutt'altro che veloce per cui molte volte si è costretti ad andarle incontro per far sì che l'aggancio riesca in tempi brevi. Inutile dire che molte volte questo gesto è sinonimo di morte annunciata...



CASA PRODUTTRICE

IREM

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

69

- ▼ Fondali a volte troppo scarni
- ▼ Animazioni non troppo fluide

SONORO

66

- ▲ In se stesso non sarebbe malaccio...
- ▼ ...peccato non abbia nulla a che spartire con l'azione

GIOCABILITÀ

59

- ▼ Lunghe sezioni in totale assenza di blastaggio
- ▼ Punti a volte pressoché impossibili da oltrepassare

LONGEVITÀ

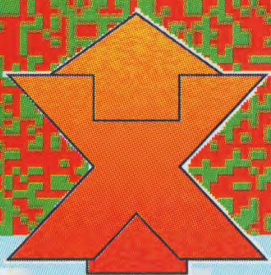
55

- ▲ Il livello di difficoltà elevato potrebbe farlo durare a lungo...
- ▼ ... sempre che frustrazioni e crisi di nervi non prendano il sopravvento

GLOBALE

49

Una delle poche saghe che prosegue in perfetto calando



REVIEW

DRAGONBALL Z



C

irca due anni or sono ha fatto la mata di bazooka di nome Bullma (la ragazza, non il bazooka) se ne



sua comparsa sui circuiti televisivi nostrani una serie di cartoni animati nipponici dal titolo Dragonball in cui una sorta di pestifero bambino con la coda di nome Goku (il ragazzino, non la coda), accompagnato da un'avvenente ragazza dodicenne ar-

andava in giro per la terra a menar le mani nei modi più assurdi col fine, per l'appunto, di raccogliere un determinato numero di palle del drago (nulla di eccezionale, semplici sfere in simil vetro della misura di un palmo). Forse non tutti sanno che in Giappone

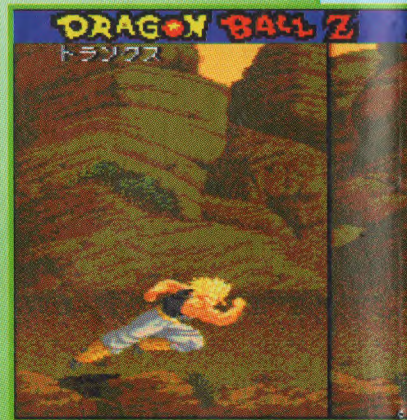
COMMENTO



Paolo

Ultimamente su Super Nes hanno fatto la loda di picchiaduro di ogni sorta, alcuni persino di bassa risma, ma ognuno contraddistinto se non altro dalla volontà di non essere il solito clone di **Street Fighter 2**. Ciò è bene, soprattutto nel caso in cui picchiaduro, quali ad esempio **Clay Fighter**, introducano elementi così singolari da renderli oggetto di pura adorazione: **Dragonball Z 2.2** è uno di questi. Le fasi picchiaduro sono incredibilmente coinvolgenti, singolari e divertenti ma non mi ecciterei in maniera così plateale come Char. Certo, lo svolgimento delle azioni di blastaggio è incredibilmente frenetico, con un set di mosse ed ultracolpi davvero singolari e di grande spessore ma non tutti sono avvantaggiati come Char nel conoscere il giapponese! E' anche vero che, nelle fasi avventurose si potrebbe tranquillamente procedere per deduzione e tentativi, ma lo svolgimento del gioco subirebbe rallentamenti

inauditi rispetto alle controparti di puro pestaggio. Un gran gioco a metà, per così dire, in attesa di scoprire se il seguito è davvero così incredibile come le prime indiscrezioni lasciano trapelare.



SCENDI DA LASSU', POTREBBE ESSERE PERICOLOSO!

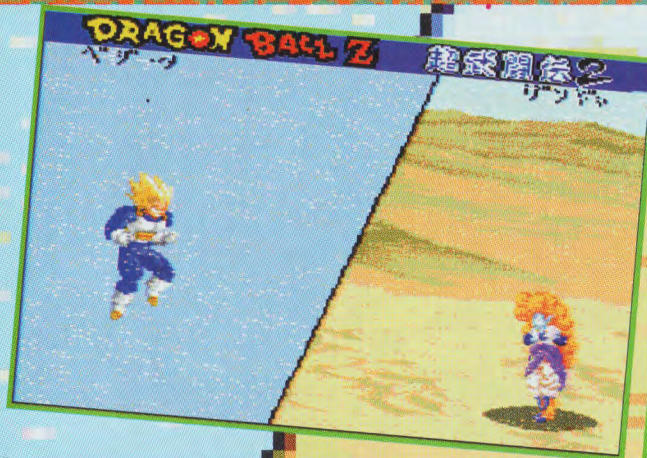
Gli scontri che caratterizzano la presente versione di **Dragonball Z 2** possono essere combattuti su piani diversi da ogni singolo giocatore. Ad esempio, se il nemico vi blasta svolacchiando nel cielo voi potrete contrattaccare da terra, così come dalla superficie del mare o sott'acqua. In tutti i casi di piano di gioco differenziato la schermata principale si divide in uno split screen ad angola-



SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA



2 ENHANCED VERSION



COMMENTO

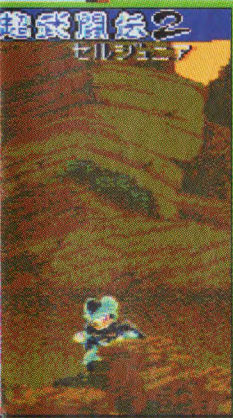


Char

Era ora che qualcuno in quel di Tokyo si accorgesse che una delle serie televisive di maggior successo negli ultimi anni in Giappone sia stata proprio Dragonball Z! Rispetto al predecessore, composto unicamente da bieche fasi Rpg ed altrettanto scialbe fasi avventurose, **Dragonball Z 2 Enhanced Version** è davvero ben congeniato. Le fasi picchiaduro sono molto ben studiate e possiedono un grandioso impatto visivo. Gli sprite, incredibilmente disegnati e animati all'inverosimile (mitiche le mosse che si eseguono prima e dopo gli scontri tratte direttamente dai personaggi della serie) schizzano da una parte all'altra della lunga area di gioco ad una velocità pazzesca. Ci sono un sacco di mosse possibili, comprese mosse speciali e colpi segreti che vi lasceranno davvero a bocca aperta (soprattutto se sarete voi a subirli). L'idea di usare lo split screen nel caso in cui i due personaggi si combattano a grande distanza oppure siano su due piani diversi è davvero ben riuscita e conferisce al gioco un aspetto decisamente singolare. Purtroppo le sezioni in giapponese sono un pochino ostiche. Se vi accontentate unicamente di menar le mani e po-

co vi importa di seguire lo svolgimento della trama allora avete sicuramente trovato in **Dragonball Z 2 E.V.** pane per i vostri denti.

questa è stata proprio una delle serie più sbavate e che ha ottenuto pure un grandioso seguito! Vai con la sigla!



zione variabile a seconda della posizione in senso orizzontale che si assume rispetto all'avversario. La stessa cosa succede anche nel caso in cui la distanza fra i due combattenti risulti notevole. In testa allo schermo è comunque presente una mappa in sovrapposizione che visualizza, in dimensioni ridotte, la posizione dei due combattenti l'uno rispetto all'altro nonché la posizione assunta durante lo schermo. Ogni personaggio possiede combinazioni di movimento (alcune molto simili a quelle di **Street Fighter 2**) che determinano una impressionante sequenza di colpi nonché colpi attraverso i quali è possibile colpire l'avver-

sario da distanza ragguardevole. E' inoltre possibile effettuare mosse segrete, a loro volta clonate dalle rispettive controparti in versione animata, a cui risulta impossibile sottrarsi e che determinano un danno fisico di dimensioni impressionanti nonché esplosioni di dimensioni epiche (e aspettate di vedere il seguito di **Dragonball Z 2...**). Inoltre sono possibili speciali combinazioni di tasti per i quali è possibile portare l'avversario nell'azzurro dei cieli, pestarlo all'inverosimile e rispiacciccarlo a terra come se fosse antani.



CASA

BANDAI

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

89

- ▲ Sprite ben disegnati, ben animati e molto veloci
- ▼ Fondali non sempre all'altezza

SONORO

85

- ▲ Discreto remix dei temi della serie televisiva
- ▼ Effetti e voci abbastanza curati

LONGEVITÀ

86

- ▲ Il gioco è così coinvolgente che vien voglia di giocarlo più volte
- ▼ Lo si può finire anche senza vincere tutti gli incontri

GIOCABILITÀ

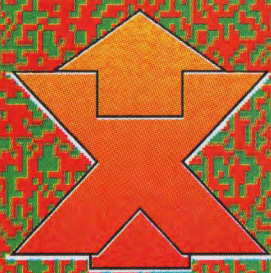
89

- ▲ Molto divertenti le fasi di pestaggio
- ▼ Un pochino lente quelle avventurose

GLOBALE

89

Un picchiaduro divertente e originale in attesa del seguito che dovrebbe essere davvero epico



CLAYF

REVIEW



Si ringrazia
Pergiochi
per la
cartuccia



Per gli appassionati dei personaggi gommosi ecco arrivare **Clay Fighter**, l'ennesimo clone di **Street Fighter II**, in cui i protagonisti sono rigorosamente fatti di pongo e tutti caratterizzati da un'incredibile demenzialità che non si era vista neanche in **Ranma 1/2**.

Il sottotitolo di **Clay Fighter** è King of The Circus e questo fa presagire quello che dovrebbe essere lo scopo principale del gioco. In effetti, alcuni personaggi sono quelli tipici che si trovano sotto i tendoni del circo e il fatto che debbano combattere tra loro è un modo come un altro per decidere chi sia il mi-

gliore. Essendo un clone di **Street Fighter II**, non possono mancare le mosse speciali, tutte realizzabili attraverso le solite combinazioni come rotazione del joystick, eccetera.

Accennavo prima alla demenzialità del gioco: questa riguarda principalmente le espressioni dei personaggi quando

compiono o subiscono una mossa speciale o quando vincono. Un esempio è il Blob che si trasforma in trofeo ridacchiando come un matto o il simil-Elvis che si mette nella tipica posa alla Tony Manera.

Un'ultima cosa: oltre al fatto che alla fine bisogna affrontare il mega nemico finale, dovrete



tenere conto che molti dei personaggi sconfitti in precedenza devono venire battuti una seconda volta. Una bella rottura di scatole visto che ogni volta è molto più difficile mandarli al tappeto...



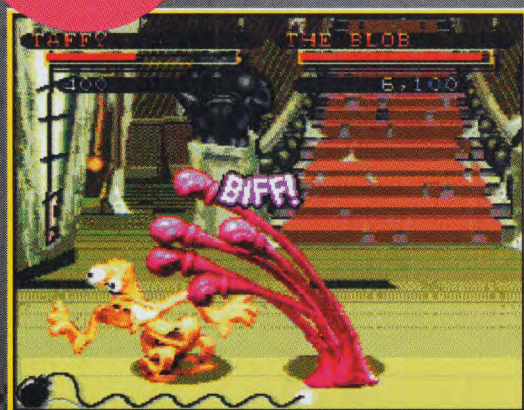
COMMENTO



Bio Massa

Ahahah, spassosissimo, ahahaah...ehm... Non mi diverto così con un gioco da un sacco di tempo. I personaggi sono vera-

mente buffi e fanno talmente ridere che alcune volte viene da posare il joystick per riprendere fiato. Comunque, a parte il fattore umorismo, bisogna ammettere che **Clay Fighter** è stato realizzato in maniera impeccabile, con un'ottima grafica e un bellissimo sonoro. Anche la parte tecnica non va scartata in quanto il gioco è molto veloce e i comandi rispondono molto bene. Direi che **Clay Fighter** è il gioco più divertente uscito negli ultimi tempi per qualsiasi console, senza contare che è un ottimo picchiaduro. Da comprare assolutamente.



IGHTER



I BEOTI

Un nome più azzeccato per questo box proprio non lo potevamo trovare, in quanto i personaggi di **Clay Fighter** sono proprio dei beoti all'ennesima potenza. Detto questo, direi di non divagare troppo e di passare direttamente alla descrizione di questi ultimi...



BONKER - L'unico pagliaccio di **Clay Fighter** ad avere, oltre al comportamento, anche le sembianze del clown. Oltre tutto questo è il personaggio più fidente di tutto il gruppo, in quanto ti aggredisce con fiori a spruzzo e torte alla crema. Inoltre, quando vi acchiappa si diverte a ficcarvi le dita negli occhi in continuazione.

HELGA - L'elemento femminile del gioco potrebbe essere tranquillamente paragonata a Chun Li se non fosse per alcune lievi differenze. Prima tra tutte, è che questa vichinga è grassa come un salvadanaio; secondo, è molto più cattiva in quanto si diverte un mondo a prendervi a cornate e a urlarvi nelle orecchie, manco fosse vostra madre quando non fate i compiti.



ICKYBOD CLAY - Uno zuccone nel vero senso della parola. Questo personaggio sembra un rimasuglio di Halloween ed è in grado di lanciare palle di fuoco, scagliarsi addosso al nemico ed eseguire una sorta di Dragon Punch.



BLOB - Il personaggio più assurdo e divertente di **Clay Fighter** è una massa gelatinosa che può assumere le forme più strane dai guantoni di box, alla sega elettrica per finire col trofeo quando vince un round. Ma la sua mossa più buffa è quando ingloba il nemico e questo si dimena come un pazzo nel tentativo di liberarsi.

BAD MR. FROSTY - Un pupazzo di neve molto cattivo. Costui, infatti, ha un sacco di mosse speciali, dalle semplici palle di neve alla rincorsa con spallata finale. Quando vince si stacca la testa e si mette a farla roteare sul dito come un giocatore di basket.



TUFFY - Questo non abbiamo ancora capito cos'è. Il suo corpo elastico gli permette di allungarsi come Dalshim. Non ha mosse speciali tranne una piroetta che, però, colpisce solo a brevi distanze.



TINY - Questo è quello che solitamente, in un qualsiasi circo, viene definito l'uomo più forte del mondo: tutto muscoli e niente cervello, fatto dimostrato dall'espressione incredibilmente idiota che lo contraddistingue. Le sue mosse speciali si limitano a dei pugni con rincorsa e a un attacco simile al Rolling Crash Attack di Blanka (e basta con questi paragoni con **SF2!** - Paolo).

BLUE SUEDE GOO - Il tipico Rockabilly, con megaciuffo assurdo che usa anche come frusta. Quando esegue l'altra mossa speciale si mette in posa e vi lancia una nota musicale.



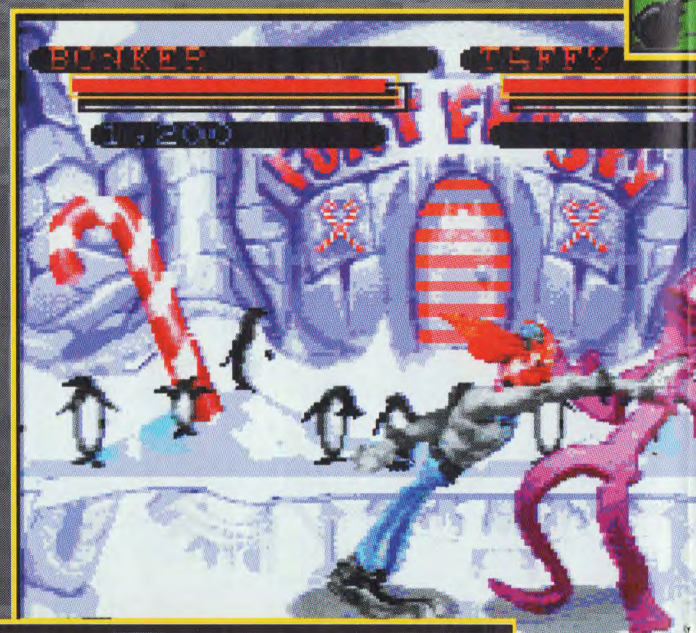
CLAYFI



◆ PONGOMANIA ◆

La parola "clay", in inglese, denomina la plastilina, quel materiale pastoso conosciuto meglio come pongo. In America il pongo è ultimamente tornato di moda poiché viene usato spesso come tecnica per creare personaggi da impiegarsi in varie trasmissioni, dai cartoni animati ai talk-show. Probabilmente questi personaggi hanno riscosso così tanto successo da

spingere i programmatori della Interplay a creare un gioco sfruttando i personaggi più in voga e inserendoli in un picchiaduro. Sarebbe un'idiozia, ma molto probabilmente è proprio questo quello che volevano. Non mi spiegherei, altrimenti, l'incredibile umorismo di **Clay Fighter** e dei suoi divertentissimi personaggi.



GHTER

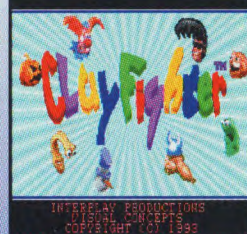


COMMENTO



Char

Non ho parole: è incredibile cosa non si faccia al giorno d'oggi per attribuire un minimo di originalità ad un picchiaduro. Veramente scioccante. Giocare con sprite che tutto hanno tranne una minima parvenza di "umanità" vi farà passare notti insonni. Gli sprite sono così perfetti che vien voglia di prenderli ed appallottolarli come palline di pongo. Il fattore look è davvero curioso: la grafica stupendamente colorata e definita propone un tipo di effetto particolarmente innovativo. Tutto il gioco è intriso di frasi digitalizzate di fattura eccellente. I personaggi possiedono un carisma e una simpatia fuori del comune e sono dotati di un set di mosse che può essere tranquillamente definito il più strano, singolare e divertente sino ad ora visto su Super Nes. Evviva, finalmente un bel gioco di botte (e che botte...) che evade dai soliti canoni del classico, "serioso" genere picchiaduro.



CASA

INTERPLAY

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

95

▲ L'aspetto migliore del gioco. Animata e definita in modo superbo

SONORO

94

▲ Frasi digitalizzate di una qualità impeccabile. Ottime anche le musiche
▼ La musica dei titoli dopo qualche ora diventa ripetitiva

GIOCABILITÀ

86

▲ Sicuramente buona. Cercherete di terminarlo solo per vedere i vari personaggi

LONGEVITÀ

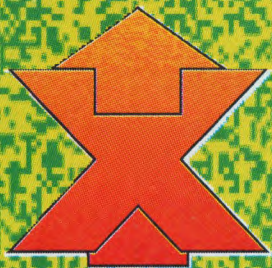
84

▲ Anche dopo averlo finito lo rigiocerete per farlo vedere ai vostri amici
▼ Peccato sia un po' facile

GLOBALE

90

Uno dei migliori picchiaduro mai apparsi sul SNES e sicuramente il più originale. Peccato si tratti sempre dell'ennesimo clone di **SFII**



SENSIBLE

REVIEW



La Sensible sta invadendo il mondo delle console. Dopo aver spopolato sugli home computer, e ricevuto numerosi riconoscimenti con il suo gioco di calcio, ora lo ripropone per tutte le maggiori console e lo Snes è in prima linea. Tutte le caratteristiche che lo avevano reso famoso sono di nuovo

presenti: dalla grande giocabilità alla possibilità di fare qualsiasi tipo di campionato o torneo. Certo non è un gioco che sfrutta fino in fondo la potenza tecnica dello Snes, ma se sono riusciti lo stesso a fare un gioco favoloso, cosa vi importa di non avere sprite enormi e rotazioni alla velocità della luce? Se nelle fredde domeniche invernali sentite la

Come nel famoso cartone animato nipponico, sono possibili colpi incredibili. Gol da centrocampo, tuffi di testa chilometrici, scivolate galattiche, tiri ad effetto da far venire i capelli bianchi ai giocatori di biliardo. Il tutto a scapito del realismo. Il

fatto è che siamo davanti ad un gioco, non ad un tentativo di simulare nei minimi dettagli quello che avviene in una partita e tutti questi tocchi fantasiosi non fanno che rendere le partite incredibilmente più spettacolari e divertenti.

manca della partitella con gli amici, ecco un ottimo passatempo per non sentire la mancanza dei campi da gioco.



◆ STELLE E STELLINE ◆

In alcune squadre sono presenti giocatori particolarmente dotati, contrassegnati nella formazione da una stella vicino al proprio nome.

Questi campioni sono facilmente distinguibili anche in campo poichè, quando ricevono una palla, il loro numero di maglia è contornato da una stella.

COMMENTO



Marco

Sensible Soccer ne è la prova.

Il gioco che aveva riscosso enorme successo sugli home computer non è da meno sul Snes. Il divertimento è assicurato e non vi stancherete facilmente di giocarlo, specialmente in appassionanti sfide con gli amici. Se non potete vivere senza una simulazione calcistica sulla vostra console preferita questa è LA cartuccia per cui spendere i vostri bei soldini. Non ve ne pentirete sicuramente.



[illegible]

35



TMNT - TOURNA

REVIEW



Le verdi Tartarughe-Ninja sono nuovamente di scena pronte a menare le mani a più non posso contro Shredder e i suoi scagnozzi. Questa volta, però, non dovrete eliminare miriadi di nemici e sconfiggere guardiani

Un torneo che ha fatto storia

In **TMNT Tournament Fighters** potete scegliere tra quattro tipi di gioco. Scartando il modo uno contro l'altro e il Watch (che vi permette di assistere a incontri computer contro computer), rimangono il Tournament Mode o lo Story Mode. Il primo è il classico torneo alla **SFII** dove bisogna affrontare i veri avversari in ordine sparso per poi scontrarsi con il detentore del titolo. Il secondo è una sorta di **Art of Fighting** dove i protagonisti sono le Turtles. Nei panni di uno dei quattro mutanti verdognoli dovrete salvare April e Splinter dalle grinfie di Shredder e C. Anche in questo caso la lotta con i diversi nemici avviene in ordine sparso ma, rispetto al Torneo, ci sono alcune differenze nella struttura di gioco. La prima è che, ovviamente, potete usare solo le tartarughe. La seconda che le tre tartarughe rimanenti scompaiono dalla scena per tutta la durata della partita e la terza è che non è possibile fare ricorso ai mega mossoni presenti nel Torneo.



**SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA**



BATTLE 03			
MIN	01	MIN	00
LOSE	00	LOSE	00
DRAW	00	DRAW	00
SPECIAL KO	00	SPECIAL KO	01
SUPER S KO	00	SUPER S KO	00
TOTAL MIN	02	TOTAL MIN	00

come succedeva nei precedenti capitoli, ma affrontare in incontri uno-contro-uno i vari personaggi buoni e cattivi che

ragione e in questo caso la ragione vuole che quello che ci troviamo di fronte non sia l'ennesima versione di **Final Fight**, dove occorre solamente

LEO

Il primo dei quattro bifolchi verdi è armato con due micidiali katane affilate come rasoi. Le sue mosse speciali consistono in una specie di Sonic Boom, un Flash Kick a 360 gradi e a una piroetta molto simile all'Helicopter Kick di Chun Li. Per quanto riguarda la mega mossa,

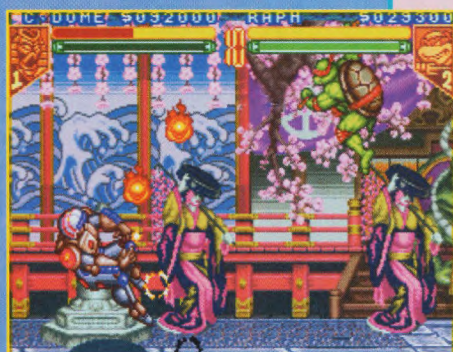
Leo ripone le sue spade e comincia a lanciare pugni a ripetizione. Avete presente il fulmine di Pegasus? Praticamente è la stessa cosa.

RAPH

Questo è armato solo di due coltelli e, quindi, non è molto adatto per colpire a distanza ma per fortuna è molto veloce. La sua specialità consiste nel lanciare pizze infuocate, scagliarsi contro il nemico come fa Mr. Bison e di eseguire un acrobatico calcio in avanti. La sua mega mossa consiste nel saltare in aria e scagliare a terra una serie di sfere infuocate.



siano. Un momento, come sarebbe a dire buoni e cattivi? Insomma, se un gioco si chiama Tournament Fighters ci sarà una



MENT FIGHTERS

DON



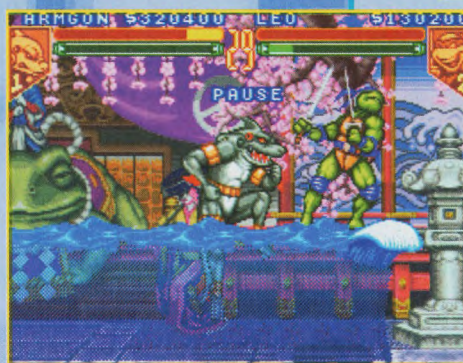
Il più anziano del gruppo è sicuramente uno dei personaggi più forti grazie al suo bastone che utilizza come se fosse parte integrante del suo corpo. Con esso può lanciare terribili ondate di energia ed eseguire colpi a ripetizioni come Chun Li. La mega mossa non è altro che un terrificante drago di energia lanciato contro il nemico con una forza spaventosa.

MIKE

L'ultima delle quattro tartarughe deve aver mangiato troppe pizze al tonno e cipolla, non saprei spiegarvi altrimenti come diavolo fa a lanciare quelle tremende palle infuocate dalla bocca. Vabbè, a parte i problemi di alito che può avere, questo personaggio è armato di Nunchaku (si scrive così, vero?) e la sua tecnica gli permette di eseguire mosse come il Flying Thunder (una sorta di Dragon Punch) e una specie di Rolling Crash Attack in perfetto Blanka style. La sua mega mossa consiste nel lanciarsi contro il nemico e colpirlo a ripetizione con una serie di tecniche per poi finirlo con un Flying Thunder.



ARMAGGON



Questo non ha certo un'aria amichevole e, infatti, non lo è. Il signorotto, infatti, lancia delle tremende raffiche di energia e attacca l'avversario con colpi portati col petto o dall'alto. La sua mega mossa consiste in una gigantesca onda marina.

COMMENTO



**Bio
Massa**

Al giorno d'oggi, quando esce un nuovo picchiaduro non sai mai cosa aspettarti. Il fatto è che ne sono usciti tantissimi, ma nessuno è ancora riuscito a riprodurre completamente la freneticità di **Street Fighter II** e di conseguenza, la prima cosa che ti chiedi quando ti ritrovi tra le mani l'ennesimo clone del megagioco Capcom e se sarà in grado di reggere un confronto diretto con esso. **TMNT Tournament Fighters**, per fortuna, è uno di quei giochi. Anche se, purtroppo, non raggiunge tali livelli le sue caratteristiche ne fanno uno dei picchiaduro più divertenti usciti ultimamente per SNES. L'unica pecca è data dalla difficoltà mal calibrata, ma vi assicuro che con un po' di pratica questo neo scompare quasi del tutto. Insomma se siete dei fanatici di questo genere o delle Tartarughe Ninja, allora consideratene l'acquisto senza però dimenticare che di titoli di questo genere ne usciranno ancora molti e, molto probabilmente, migliori di questo.

TMNT - TOURNAMENT FIGHTERS

ASKA

Bella, bionda e dice sempre sì. Magari! L'unico elemento femminile del gioco, purtroppo, non è certo quel popò di gentilezza, anzi! Quando si arrabbia diventa una furia e colpisce i nemici con mosse spettacolari quali una micidiale piroetta e un uppercut simile a cosa ve lo lascio indovinare da soli. La mega mossa non è altro che un mega tornado che fa un mega male quando va a mega segno.



CHROME DOME

Un vero e proprio robot in grado di allungarsi a piacimento come fa Dalshim. Quando esegue la mega mossa si disintegra completamente, provocando grossi danni a chi si trovi nelle vicinanze, per poi ricomporsi come se nulla fosse accaduto.



menare a più non posso, ma un picchiaduro simile al clonattissimo **Street Fighter II** nelle sue varie versioni normal, super, mega, ultra, fantasmagoric e mortacci sua. Come tale, contiene tutte le principali caratteristiche del titolone Capcom, compreso il fatto di poter combattere usando i cattivi e di poter contare su mosse speciali differenti che, a dire il vero, non servono quasi a niente ma che piacciono tanto al popolo tutto.

WINGNUT

A vederlo si direbbe un deficiente ma vi assicuro che, in questo caso, l'apparenza inganna. Le sue ali gli permettono di eseguire attacchi dall'aria e anche quando credete di fregarlo con qualche mossa alla Dragon Punch ecco che questo si sposta fuori dal vostro raggio di

azione per poi colpirvi in un secondo momento. Il mega mossonone, invece, non è nulla di speciale; Wingnut si solleva da terra e si circonda di una serie di esplosioni.



SHREDDER

Eccolo, il grande capo, ma contrariamente a quanto crediate non è lui l'avversario più forte.

Le sue mosse non sono nulla di speciale, consistono solamente in un assalto con pugno e in una ginocchiata in avanti stile Sagat. La mega mossa consiste, invece, nel colpire il nemico con un fulmine. Per farvi un'idea, pensate al protagonista di **Ghouls'n Ghosts** quando fa ricorso ai poteri dell'armatura d'oro.





CASA

KONAMI

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1 - 2



Mosse, super mosse e mega mosse

invece, le mega mosse potevano essere utilizzate solo quando il giocatore era sul punto di finire al tappeto senza contare che di queste non si sapeva nulla fino a quando non sono state "scoperte". Comunque, anche la Konami ha voluto adeguarsi a questa novità introducendo un colpo speciale particolare per ogni personaggio che appare in **TMNT Tournament Fighters**. Questa possibilità non è, ovviamente, sempre utilizzabile. Sotto l'indicatore dell'energia ce n'è un altro che aumenta man mano che si pesta l'avversario. Quando questo raggiunge il livello massimo vuol dire che si può usare la mega mossa premendo contemporaneamente il pulsante del calcio e quello del pugno.

Ecco un'innovazione che non deriva da **SFII**, ma da uno dei suoi più diretti avversari ovvero **Art of Fighting**. L'innovazione di cui stiamo parlando riguarda il mega mosse totale, un colpo potentissimo che ciuccia una marea di energia al malcapitato che dovesse, malauguratamente, subirne l'azione. In **Art Of Fighting** questa era una possibilità che poteva essere sfruttata in un qualsiasi momento del gioco senza contare che era proprio il gioco stesso a dirti come usufruirne, durante una delle sezioni bonus. In **Fatal Fury 2**,

COMMENTO



TMNT Tournament Fighters è un gioco di cui vi consiglio caldamente l'acquisto per diverse ragioni. La prima è che stiamo

Marco

parlando di un bellissimo picchiaduro con tanti personaggi molto differenti tra loro. La seconda è che anche dopo averlo finito una volta lo rigiocherete per molto tempo ancora e infine la terza ragione riguarda i fanatici delle Tartarughe Ninja, che troveranno questo titolo un'ottima occasione per sfidarsi a duello potendo usare il loro personaggio preferito. Inoltre se a tutto questo aggiungiamo un'ottima realizzazione tecnica, grafica e sonora direi che questo gioco è uno dei migliori usciti ultimamente per la console Nintendo. Certo, i fanatici di **Street Fighter II** se lo mangeranno in men che non si dica, ma anche per loro **TMNT Tournament Fighters** rappresenterà una sfida piuttosto ardua soprattutto se giocato ai massimi livelli.

WAR

Il più brutto tra i nemici e anche il meno vario. A parte l'enorme forza non ha caratteristiche o particolari mosse tranne per quel che riguarda la mega mossa: si trasforma in una palla di energia rimbalzando a caso per lo schermo.



GRAFICA

87

- ▲ Sprite ben definiti, ottimamente animati e soprattutto fantasiosi
- ▼ I fondali sono troppo monotoni

SONORO

80

- ▲ Effetti e frasi digitalizzate a regola d'arte
- ▼ La colonna sonora è come se non ci fosse

LONGEVITÀ

78

- ▲ Ci sono tanti personaggi da utilizzare, inoltre è molto divertente giocare in due
- ▼ O è troppo facile o è troppo difficile, non esiste via di mezzo

GIOCABILITÀ

89

- ▲ Ci sono ben 10 personaggi con una miriade di mosse per ognuno, vi basta?
- ▼ Sì, è un po' difficile, ma non si può avere tutto dalla vita...

GLOBALE

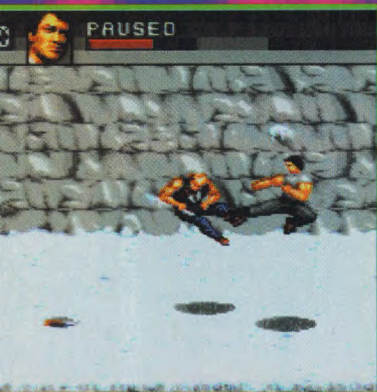
87

- ▲ Un ottimo clone di **Street Fighter II**
- ▼ Ma **Street Fighter II** rimane sempre **Street Fighter II**



CLIFFH

REVIEW



F Fermi lì! Li vedo già i nipponici come Char Aznable sbavare e cominciare a saltellare per la casa al pensiero che sia uscita la conversione dell'omonimo video laser tratto dal film "Il Castello di Cagliostro", il cui protagonista era il

mente un clone di Crazy Climber (dove il protagonista si arrampicava su un palazzo) ma anche in questo caso siamo fuori strada. Il gioco, infatti, non è altro che l'ennesimo picchia picchia alla **Final Fight** dove il giocatore deve avanzare pestando come un dannato i

STAGE ON STAGE

Durante il corso di un livello dovrete, oltre a menar le mani, anche superare alcune difficoltà come pareti di roccia o valanghe improvvise. Le pareti, a parte i nemici che vi sparano contro, non sono un grosso problema, basta tenersi fuori portata e cercare di procedere il più velocemente possibile. Le valan-

ghe, invece, sono una vera tortura. Dovrete cercare di correre il più velocemente possibile senza inciampare, pena il venir travolti dalla neve con la conseguente perdita di una vita. Il brutto è che è veramente difficile superare queste sezioni, senza contare che ogni volta che si finiscono le vite bisogna ricominciare il livello dall'inizio.

COMMENTO



Bio Massa

Se consideriamo che il film non è stato un granchè e anche il gioco è brutto, possiamo concludere che Cliffhanger è un'ottima conversione. A parte gli scherzi, mi dispiace per la Sony, ma ho l'impressione che non sia sulla via giusta: qui mi sa che è il classico caso dello sfruttamento del nome a discapito dell'attenzione verso la struttura di gioco. Tecnicamente parlando, ci sono troppi elementi negativi, come i personaggi mal realizzati, gli effetti squallidi e l'eccessiva difficoltà che influiscono negativamente e che rovinano completamente il gioco. Sinceramente lo vedo come un titolo che, al massimo, potrebbe soddisfare gli appassionati del genere, ma gli altri è bene che si cerchino qualcos'altro che sia più conforme alle loro esigenze.

mitico Lupin III. Mi dispiace deludervi, ma qui stiamo parlando di un altro film, quello interpretato da Sly Stallone. Ora, tralasciando il fatto che la storia del film non fosse molto entusiasmante, pensando a un gioco ispirato a Cliffhanger verrebbe in

vari nemici e usufruendo delle armi che questi lasciano cadere. Non pensate che sia finita. Tra un livello e l'altro dovrete scalare alcune pareti di roccia stando attenti ai nemici che vi sparano contro. Eh, settimane bianche così non se ne fanno più...



ANGER



MA E' UNA SCALATA O UNA GUERRA?

Quando ci si appresta a scalare una montagna solitamente ci si attrezza con ramponi, funi o altro. In **Cliffhanger** no. Le uniche attrezzature su cui potrete contare sono un coltello o una mitraglietta. Ma ve lo immaginate Messner che scala il K2 armato di bazooka?

COLTELLO: Ottimo per i combattimenti corpo a corpo. Non infligge un gran danno al nemico,

ma vi permette di coprire un raggio di azione più ampio. Non solo: in casi estremi potete lanciarlo, ma se lo fate non potrete più recuperarlo.

MITRAGLIETTA: Decisamente più letale del coltello ha, però, lo svantaggio di poter sparare solo 12 colpi. Cercate di usarli con criterio, poiché dopo averli finiti perderete, inevitabilmente, anche l'arma.



COMMENTO



Fabio

Sono d'accordo che il film non sia nulla di particolarmente esaltante, ma bisogna ammettere che, tutto sommato, è divertente. Il gioco invece, a parte il fatto che non c'entra quasi per niente con la versione cinematografica, ha troppe lacune per essere considerato un buon prodotto. Tralasciando i commenti sugli aspetti tecnici, il neo di **Cliffhanger** che influisce più negativamente è, senza ombra di dubbio, la scarsa longevità; l'eccessiva difficoltà e il fatto che ogni volta bisogna ricominciare tutto dall'inizio lo rendono praticamente ingiocabile. Se fossi in voi cercherei altrove qualcosa di meglio.



CASA

SONY

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

78

▲ I fondali sono discreti
▼ Gli sprite sono pochi, definiti male e con pochi frame di animazione

SONORO

80

▲ Belle colonne sonore
▼ Gli effetti sono un po' monotoni

GIOCABILITÀ

60

▼ Schema di gioco classico come pochi

LONGEVITÀ

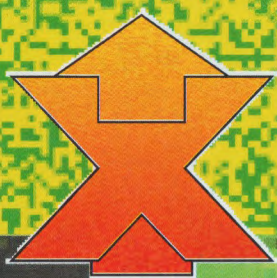
60

▲ Ogni livello è diviso in più sezioni
▼ Il gioco è decisamente difficile e in alcuni punti diventa impossibile

GLOBALE

61

Gli appassionati potrebbero trovarlo un diversivo, ma gli altri si stuferanno in un paio di minuti



ACTRA

REVIEW



Dopo aver esaltato centinaia di utenti agli albori della storia del Super Nes, ecco tornare tutta la magia, tutta la potenza e tutto tranne che la parte gestionale che faceva di Actraiser

qualcosa di originale! Non voglio illudervi con i fronzoli sulla storia e sull'epicità del gioco, la verità è che i programmatori hanno scelto la via più biecamente commerciale facendo di questo seguito un mero gioco di azione! Non

MODESTAMENTE, SONO UN DIO

Così come nel primo Actraiser, siete nei panni di una divinità che deve riportare il bene in una terra flagellata dal diffondersi di Demoni e tonnellate di presenze malefiche. All'inizio del gioco sarà nuovamente a vostra disposizione la famosa mappa zoomabile di Actraiser, dalla quale dovrete scegliere le località da "disinfestare", una volta rigogliose di vita e ora trasformatesi in veri e propri gironi dell'inferno. Appena scelto il posto desiderato, il Modo 7 del Super Nes vi fionderà a capofitto all'interno della zona, facendo vedere a chi non la conoscesse di cosa una simile macchina è capace.



Char

COMMENTO

La mia psiche è ridotta a una poltiglia di neuroni collassati: io ADO-RAVO Actraiser per il suo perfetto mix tra azione e "managerialità" e adesso cosa mi ritrovo? Uno dei tanti giochi d'azione che vengono sfornati in quantità industriali ogni giorno. Il MIO Actraiser ridotto ad essere uno dei tanti informi giochi della massa!

Sì, ho capito, è anche questione di gusti personali ma non ditemi che non riconoscevo in Actraiser uno dei più originali giochi del Super Nes! Uff...che delusione... ok, dimentichiamo i dispiaceri e tuffiamoci nel giudizio del gioco. In se Actraiser 2 non presenta grosse novità rispetto a un ammazzatutto medio anche se per una cosa si distingue: la straordinaria difficoltà. Anche al livello Easy fatterete non poco per superare i livelli ma per quanto la frustrazione faccia capolino è sempre un bene avere una cartuccia che duri un po'. La grafica è veramente molto ispirata: apocalittica e atmosferica così come il sonoro e sotto questo aspetto non c'è proprio da lamentarsi, anzi... Nel complesso, insomma, un gioco discreto anche se devo ancora digerire la mancanza della parte gestionale...



LINGUA DI FUOCO: Basta tener premuto il tasto di fuoco per qualche secondo in combinazione con una direzione. Eccoli qui di seguito:



GLOBI DI FUOCO: Fuoco premuto, poi Su. Emana tre globi letali.



BARRIERA DI FUOCO: Fuoco premuto, poi Giù. Crea una barriera impenetrabile attorno al protagonista del gioco che diventa letale al solo contatto.

DIO C'E' IO!

Durante il gioco sarete armati di una potente spada ma questo non poteva bastare a dimostrare quanto siete divini: ecco quindi

che avrete a disposizione ben sei attacchi magici attivabili tenendo premuto il tasto di fuoco per qualche secondo in combinazione con una direzione. Eccoli qui di seguito:

ISER 2



COME VA? DA DIO...

Siete una divinità e si vede: muscoli pompatissimi (alla fine di ogni battaglia recarsi all'antidoping, grazie) e due ali installate sulla schiena sono un biglietto da visita più che sufficiente. Queste ultime in particolare vi consentono, dopo aver spiccato un salto normale, di planare (ripremendo nuovamente il pulsante di salto) verso locazioni troppo lontane da raggiungere con un salto singolo. La cosa richiede un po' di pratica, visto che per annullare la "planata" nel momento in cui volete atterrare su una piattaforma dovreste nuovamente premere il pulsante di salto, magari nel mezzo di uno scontro con un nemico. Durante la trasvolata potete anche premere il pulsante di fuoco e in questo modo vi trasformerete in un ordigno puntato dritto sul nemico.



che io abbia qualcosa contro i giochi d'azione (anche perché il 90% dei giochi per Super Nes sono d'azione, vero?) ma perché l'originalità deve essere sacrificata sull'altare della lira in questo modo? Aaaargh... mi auguro per loro che sia almeno un buon gioco d'azione...

COMMENTO



Paolo

Aaaagh! Come hanno osato? Avevano fatto uno dei giochi più originali per Super Nes e adesso si sono convertiti al bieco capitalismo! Cavolate a parte, devo dire di essere rimasto parecchio deluso dalla scelta dei programmatori di trasformare il mitico Actraiser in un commercialissimo gioco d'azione: voglia di spremersi le meningi zero, eh? Vabbé, spero che non ci prendano l'abitudine: nel frattempo vi ricordo che Actraiser 2 è un gioco che sfoggia una grafica splendidamente atmosferica con fondali di notevole impatto e idem per il sonoro, con musiche sinfoniche roboanti (anche se immagino che molti le riterranno un po' "troppo" sinfoniche). Il gioco in se non è però nulla di particolarmente originale, anzi direi che è proprio un classico (nel senso cattivo) degli affettatutto. Actraiser 2 è insomma riservato agli amanti del genere, quelli però con una costanza colossale: la difficoltà del gioco è infatti settata sul livello alto, il che da un certo punto di vista si può considerare anche un bene visto il costo delle cartucce...



COLPI DI ENERGIA: Fuoco premuto, poi doppio premuto, poi salto. Da effettuarsi a mezz'aria: sprigiona dei globi di energia lungo le quattro diagonali.



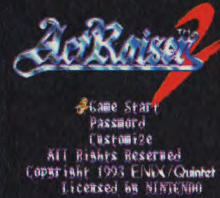
VAMPATA DI ENERGIA: Fuoco premuto, poi doppio salto. Mentre state planando, potrete scaricare questo potente getto di energia, che potrà anche erompere in lapilli letali nel caso incontrate un ostacolo (un muro) sul suo cammino.



AQUILA DI FUOCO: Fuoco premuto, doppio salto, giù. E' la mossa più bella da vedere: vi trasformerete in un'aquila completamente rivestita di fiamme. Mucidale.



FULMINE: Fuoco premuto, doppio salto, su. Utile soprattutto per uccidere i nemici sopra di voi. Genera un pericolosissimo (per i nemici) strale.



CASA

ENIX

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Fondali splendidamente evocativi

SONORO

89

▲ Musica sinfonica "tragica" di grandioso impatto
▼ Forse qualcuno preferirebbe qualcosa di più trascinate

LONGEVITÀ

81

▲ Duro e per questo duraturo...
▼ ...ma a volte si corre il rischio di scaraventare la cartuccia contro il muro

GIOCABILITÀ

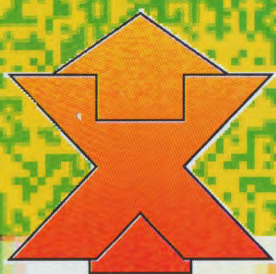
79

▲ Azione classica per il genere ammazzatutto

GLOBALE

79

Non è più l'Actraiser che conosciamo, resta quel po' di azione che potrà soddisfare gli appassionati



REVIEW

ROCKMAN



È lui, è Mega Man. Dopo tonnellate e tonnellate di episodi sul Nes, alla Capcom hanno finalmente deciso di dedicargli un titolo per il fratellone a sedici bit. Precisiamo subito che questa recensione è intitolata **Rock**

Man X perché questo è il nome dell'eroe blu vestito in Giappone, ma siccome a noi piace di più la denominazione USA lo chiameremo **Mega Man**. Oh! Rock Man questa volta salta, spara e s'arrampica come non mai perché il solito beota, il Dr Light, ha tirato fuori dal suo cervel-

COMMENTO

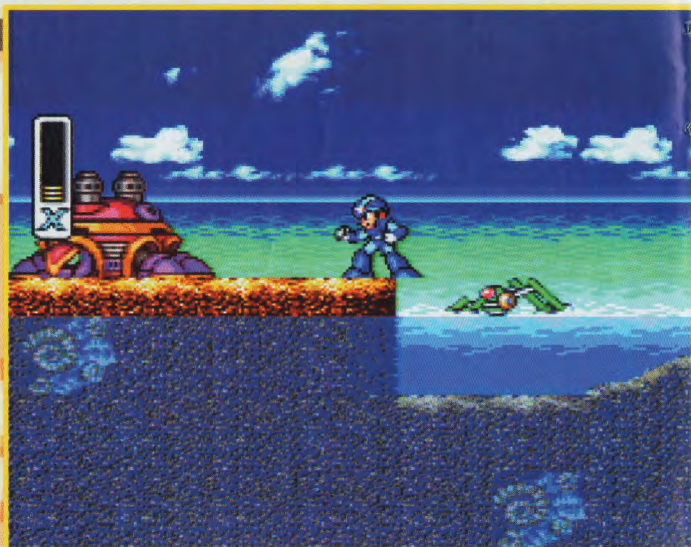
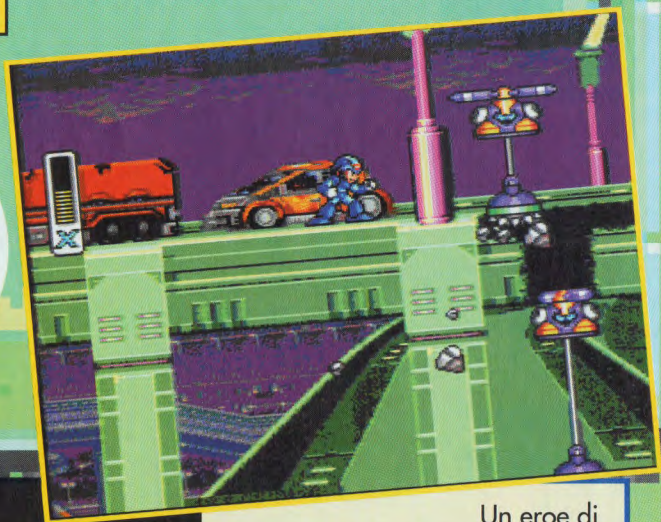
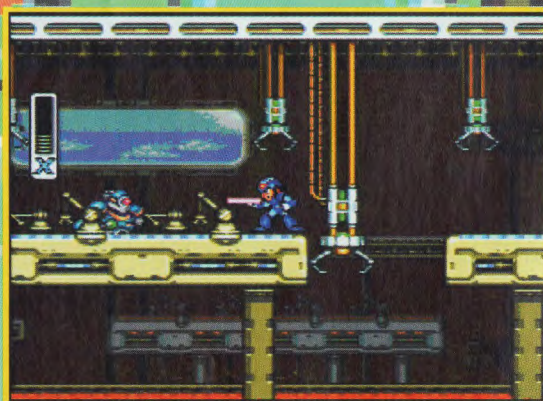
Mitico.



Non sono mai stato un grande estimatore della serie di **Mega/Rock Man**, ma mi devo ricredere prontamente: questo gioco è M-A-S-S-I-C-C-I-O!

Quasi tutto è stato studiato fin nei minimi dettagli: la grafica (soprattutto i fondali) è realizzato benissimo, il sonoro è adeguato e la giocabilità è semplicemente favolosa. Qualche pecca c'è: i nemici non han-

Simon



COMMENTO



Santaz

Un eroe di intere generazioni, un mito giovanile, un esempio da seguire, un uomo e il suo caschetto. Ebbene sì, stiamo parlando di Mega Man (o Rock Man se siete dei fan della versione giapponese, qui testata) che arriva finalmente su SNES e ci fa titillare il gargarozzo dal piacere, tanto bene è realizzato. La grafica è incredibile, specie per i mostri finali, il sonoro non è poi così brutto (anche se potevano sprecarsi un attimino di più), ma quello che fa di questo cartuccione un gran titolo è la giocabilità: si inizia a giocare e dopo un po' non si riesce più a mollare il joypad, anche se ogni volta che si perde una vita si riparte un bel tocco indietro. Il bilanciamento del livello di difficoltà è perfetto e anche se ogni tanto ci si incasina leggermente coi tasti (a causa della velocità d'azione, davvero frenetica) non è impossibile andare avanti e nemmeno si finisce alla prima partita. Consigliato caldamente.

X [MEGAMAN X]

no quella varietà che ci si potrebbe aspettare da un gioco di 12 megabit, lo scrolling rallenta di brutto quando c'è tanta roba sullo schermo (ancora, nel 1994?) e con le musiche potevano sprecarsi un attimino di più, ma tutto sommato sono dettagli minimi (a parte forse i rallentamenti) che non influiscono minimamente sul globale di un titolo davvero ottimo. La Capcom rimane una delle migliori case a produrre cartucciodi per il Super Nes (a parte quella ciofecata di **Street Fighter 2** che piace a mezzo mondo).

• Meganemici •

Passato il livello introduttivo vi troverete in una bella schermata con otto mondi da esplorare e altrettanti nemici globali. Sta a voi scegliere quale affrontare per primo (la sequenza non ha importanza), l'importante è finirli tutti (e non sarà facile). Ma ecco i vostri avversari in Mega/Rockman X:



BOURNIN' NOUMANDER - Un grassone schifoso con la tipica faccia deficiente dei cattivoni dei cartoni animati nipponici di dieci anni fa. Il suo livello può essere definito come una "caverna tecnologica": ci sono nastri trasportatori, ganci che vi rinfano e vi ciucciano un casino d'energia e laghi di lava un po' dapperutto. Un livello tosto perché ogni volta che saltate rischiate di essere colpiti e di finire nel liquido incandescente.

BOOMER KUWANGER - E' una specie di falco e il suo livello (scuro di brutto) è pieno di scale e di piattaforme che dovreste scalare con molta attenzione perché è pieno di laser e di nemici incavolati.



STING CHAMELEO - Un lucertolone troppo cresciuto... Ehi, ma aspettate un attimo: si chiama Sting Chameleo... O è un camaleonte o è Sting. Propendiamo per la seconda ipotesi anche perché il livello in questione è ambientato in una foresta ed è risaputa la passione del cantante per l'Amazzonia. Occhio agli spuntoni che vi arrivano incontro a 200 Km/h e ai tizi armati di falce; in questo stage userete di brutto il tasto per saltare.



SPARK MANDRILLER - Ecchecavolo di nome è? Questo è il livello più anonimo: ambientato nel lontano futuro e con dei robot che tentano di farvi la pellaccia mentre saltate le scariche di corrente (mi ricorda di brutto Bruce Lee, rammentate?). Insignificante.



STORM EAGLEED - Un vero livello piattaforma per questo aquilone (nel senso di grossa aquila e non di gioco) in cui molto facilmente finirete nel nulla saltando da un ascensore a quello successivo. Attenzione agli elicotterini che, se colpiti, vi fanno cambiare rotta e precipitare.



ARMOR ARMAGE - Una tartaruga corazzata fa da guardiano a questo livello "minerario": mitici i carrelli che vi permettono di avanzare ultravelocemente (nonostante i rallentamenti quando ci sono 10 nemici sullo schermo).



LAUNCHER OCTOPULD - Fantastico. Il livello acquatico è forse quello più notevole esteticamente. I nemici si muovono a pelo d'acqua mentre voi sprofondate e molto spesso ve li ritroverete in testa senza nemmeno rendervi conto di cosa è successo. Occhio al polipazzo alla fine.



ICY PENGUIGO - Penguigo? Ma sono impazziti alla Capcom? Altrimenti detto il "livello Findus" per la sua glacialità, questo stage è zeppo di neve dall'inizio alla fine. Adattissimo al mese che stiamo vivendo.



ione malato una serie di robot talmente perfetta, ma talmente perfetta che hanno iniziato a funzionare male. Così hanno deciso di prendere possesso del mondo e al nostro eroe non è rimasto altro da fare che armarsi di caschetto, braccio bionico (con tanto di beam "alla R-Type") e partire. Ovviamente Mega/Rockman non è solo nella sua avventura: la RoboPolice è al suo fianco e lo stesso vale per il Dr. Light, redento e pronto ad aggiungere nuove parti meccaniche al vostro corpo per aiutarvi nel vostro compito. Mavvienil



CASA

CAPCOM

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

92

▲ Massicci i fondali e le animazioni degli sprite

SONORO

80

▲ Carini gli effetti sonori e orecchiabili le musiche...

▼ ...anche se dopo un po' diventano ripetitive

LONGEVITÀ

89

▲ Il livello di difficoltà è bilanciato egregiamente

GIOCABILITÀ

93

▲ Un mito. Non vi scollerete più dal monitor

GLOBALE

90

E' **Mega Man**. E' sul Super Nes. Compratelo e moltiplicatevi



FATAL

REVIEW

◆ JOE HIGASHI ◆



Nazionalità: Giappone
 Stage: Tailandia
 Data di nascita: 29 Marzo 1972
 Gruppo sanguigno: AB
 Altezza: 180 cm
 Peso: 72 Kg

Tecniche di combattimento: boxe thailandese (Mue Tai).

Peculiarità del personaggio: colpi che arrecano buon danno fisico ma prevedono maggior dimestichezza coi comandi. Non troppo veloce ed agile ma dotato di buona potenza.

ATTACCHI SPECIALI

Slash Kick: diagonale bassa sinistra, diagonale alta sinistra, pulsante A o B.

Bakuretsuken: pulsante Y o X premuto ripetutamente.

Tiger Kick: giù, diagonale bassa destra, destra, diagonale alta destra, pulsante A o B.

Hurricane Upper: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante X o Y.

MOSSA SEGRETA

Enhanced Hurricane: destra, sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, pulsante A, pulsante X.

Gran parte del merito riguardante il successo in sala giochi di picchiaduro quali **Art Of Fighting** o propria di questo **Fatal Fury 2** è da attribuire sicuramente alla Capcom, dato che, per ammissione delle stesse software house concorrenti, questi ultimi dovevano costituire una valida alterna-

◆ ANDY BOGARD ◆

Nazionalità: Stati Uniti
 Stage: Italia
 Data di nascita: 16 Agosto 1972
 Gruppo sanguigno: A
 Altezza: 171 cm
 Peso 69 Kg

Tecniche di combattimento: Kenpo
 Peculiarità del personaggio: facilmente controllabile, veloce, agile, potente negli attacchi, mosse speciali efficaci e facilmente assimilabili.

ATTACCHI SPECIALI

Zaneiken: diagonale bassa sinistra, destra, pulsante Y o X.

Shooryudan: giù, diagonale bassa

destra, destra, pulsante Y o X.

Kuuhadan: diagonale bassa sinistra, diagonale alta destra, pulsante A o B.

Hishooken: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, pulsante Y o X.

MOSSA SEGRETA

Choochiken: giù per qualche attimo, diagonale bassa destra, destra, pulsante A o B.



Si ringrazia Console Generation per la cartuccia



COMMENTO

Gran bel picchiaduro, non c'è la benchè minima ombra di dubbio, sicuramente la migliore conversione di un gioco per Neo Geo. Gli sprite sono di buona fattura grafica, ben animati e caratterizzati in modo identico alla versione originale **SNK**. Alcuni scenari sono incredibilmente suggestivi, come lo stage di Londra e, soprattutto, lo stage finale in Germania ambientato all'interno



Char

di una chiesa con tanto di orchestra filarmonica di Berlino in piena fase di composizione musicale. Sono rimasti invariati anche i fondali a scorrimento orizzontale, fluidi e veloci.

Le colonne sonore non sono particolarmente esaltanti ma rimangono comunque di livello medio alto. Gli effetti sonori variano da frasi digitalizzate di grande effetto sonoro a frasi invece un po' meno curate. La giocabilità è

piuttosto elevata, anche se non troppo immediata, soprattutto nel caso delle mosse segrete che, già in sala giochi col joystick in buona condizione, risultavano particolarmente ardue da eseguire, figuratevi col pad del Super Nes...Un pò di pratica comunque non può che fare bene e con **Fatal Fury 2** ne farete molta visto che, oltre a possedere sei diversi livelli di difficoltà che ne determinano una longevità decisamente elevata, è caratterizzato da un bilanciamento perfettamente crescente.

FURY 2



◆ HIM KAPH WAN ◆

Nazionalità: Corea
Stage: Corea
Data di nascita: 21 Dicembre 1964

Gruppo sanguigno: A

Altezza: 176 cm

Peso: 78Kg

Tecniche di combattimento: Tae Kwon Doo.
Peculiarità del personaggio: grandi potenzialità, buona potenza nei colpi, alta agilità, buona velocità, mosse speciali numerose, efficienti e non troppo difficili da eseguire. Per molti versi un emulo di Bruce Lee.



ATTACCHI SPECIALI

Hongetsuzan: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, pulsante A o B.

Hienzan: giù per qualche istante, su, pulsante A o B.

Hishookyaku: salto centrale, giù, pulsante A o B.

Sakkyakunage: destra, pulsante X.

MOSSA SEGRETA

Kisamatachi: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, diagonale bassa destra, destra, pulsante A, pulsante B.

Nazionalità: Giappone

Stage: Giappone

Data di nascita: 1 Gennaio 1974

Gruppo sanguigno: B

Altezza: 164 cm

Peso: 50 Kg

Seno: 85 cm (un po' pochino, soprattutto se rapportata ai fianchi...)

Vita: 54 cm

Fianchi: 90 cm

Tecniche di combattimento: Ninjitsu.

Peculiarità del personaggio: non arreca gran danno fisico ma in compenso è decisamente agile, veloce, facilmente controllabile e dotata di efficaci mosse speciali.

◆ MAI SHIRANUI ◆



ATTACCHI SPECIALI

Kachoosen: giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante Y o X.

Ryuuenbu: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, pulsante Y o X.

Hissatsushinobibachi: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante A o B.

Butterfly Musasabi: giù, su, pulsante X.

MOSSA SEGRETA

Hiteken: destra, diagonale bassa sinistra, destra, pulsante A, pulsante X.

anche se, per ciò che riguarda l'innovazione, non si notano progressi così eclatanti.

tiva al divino **Street Fighter 2**, cercando di riprenderne gli innumerevoli pregi ed apportandogli innovazioni in modo da rendere il tutto meno stantio e ancora più divertente. Nella fattispecie, il seguito targato Takara di **Fatal Fury** risulta decisamente accattivante dal punto di vista grafico ed offre un'incredibile varietà di colpi e mosse speciali



ULTRACOLPI:

L'INVASIONE CONTINUA

Tutte le mosse, colpi speciali, attacchi segreti che contraddistinguevano la versione da sala giochi di **Fatal Fury 2** sono stati ripresi in maniera egregia anche nella versione casalinga e come tali possono essere eseguite in modo analogo al coin-op. Ciò non toglie che, soprattutto nel caso delle mosse segrete, sia incredibilmente difficile ottenerle a piacimento, quasi impossibile se si usa un pad piuttosto che un joystick.

Virtualmente è rimasta invariata anche la parte di mazzuolamenti in semisoggettiva su assi diversi, con i relativi attacchi speciali ottenibili tramite tasti R ed L. Questi ultimi possono essere combinati in modo da ottenere semplici salti atti a cambiare asse, attacchi di pugno ed attacchi col calcio. Come varietà di colpi non è davvero niente male

◆ JUBEI YAMADA ◆

Nazionalità: Giappone

Stage: Giappone

Data di nascita: 7 Luglio 1922

Gruppo sanguigno: A

Altezza: 156 cm

Peso: 50 Kg

Tecniche di combattimento: Jujitsu e Judo.

Peculiarità del personaggio: possiede una discreta agilità, un sacco di prese di efficacia indiscutibile nonché mosse



speciali relativamente semplici da ottenere.

ATTACCHI SPECIALI

Senbei Shuriken: sinistra per qualche istante, destra, pulsante Y o X.

Dash Nihon Sehoi: sinistra per qualche istante, destra, pulsante A o B.

Kumagoroshi: diagonale alta destra, pulsante X.

Ookii Zunatoshi: giù per qualche istante, su, pulsante Y o X.

MOSSA SEGRETA

Choodaisehoi: diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, pulsante A, pulsante X.





◆ BIG BEAR ◆

Nazionalità: Australia
Stage: Australia
Data di nascita: 3 Marzo 19??

Gruppo sanguigno: 0
Altezza: 202 cm
Peso: 210 Kg
Tecnica di combattimento: Wrestling.
Peculiarità del personaggio: possiede mosse speciali in grado di causare un enorme danno fisico e prese da cui risulta difficilissimo sottrarsi. In compenso ha l'agilità di un pezzo di legno e la velocità di un muflone thailandese.



ATTACCHI SPECIALI

Giant Boom: diagonale bassa sinistra, destra, pulsante Y o X.

Super Drop Kick: pulsante A premuto per dieci secondi (ma dico io, siamo impazziti?) e rilasciato con pad in posizione centrale.

Hed Bat: sinistra, pulsante A.

Bear Hag: giù, pulsante A.

MOSSA SEGRETA

Big Flame: destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, destra, pulsante A, pulsante X.

◆ TERRY BOGARD ◆

Nazionalità: Stati Uniti
Stage: Stati Uniti
Data di nascita: 15 Gennaio 1971
Gruppo sanguigno: 0
Altezza: 182 cm
Peso: 77 Kg
Tecnica di combattimento: combattimento libero (Street Fight).
Peculiarità del personaggio: dotato di ottima manovrabilità, possiede colpi speciali facilmente assimilabili ed un buon rapporto fra velocità, agilità e potenza.



ATTACCHI SPECIALI

Bare Knuckle: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, pulsante Y o X.

Rising Tackle: giù, su, pulsante Y o X.

Crack Shot: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, diagonale alta sinistra, pulsante A o B.

Power Wave: giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante Y o X.

MOSSA SEGRETA

Super Power Wave: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, diagonale bassa sinistra, destra, pulsante A, pulsante X.



COMMENTO



Uattà, Horà... scusate, mi sono lasciato prendere dall'entusiasmo, ma **Fatal Fury II** per SNES è veramente fenomenale. Ok, Ok, non allarmatevi, lo so che quello che volete sapere è se è meglio o no di **Street Fighter II** (Normal o Turbo che sia) ma su questo punto devo deludere tutti quelli (compreso il sottoscritto) che in sala giochi smanettavano come matti col picchiaduro SNK. **Fatal Fury II** versione Nintendo, pur mantenendo un'altissima giocabilità, perde moltissimo in termini di grafica, sonoro e velocità ma, d'altronde, dovete capire che convertire un gioco di 100 Mbit della versione Neo Geo nei 20 di quella SNES non è stata certo un'impresa facile. Ciò nonostante, i programmatori della Takara, sono riusciti a mantenere quasi intatta la giocabilità e questo, secondo me, vale l'acquisto della cartuccia, ma solo se siete degli appassionati del genere.

Bio Massa



◆ CHENG SHIN ZAN ◆

Nazionalità: Cina
Stage: Cina
Data di nascita: 10 Agosto 1952

Gruppo sanguigno: 0

Altezza: 160 cm

Peso: 100 Kg

Tecnica di combattimento: stile decisamente personale.

Peculiarità del personaggio: decisamente lento, totalmente inabile, mosse assurde e complicate, forza nella media. Un pessimo acquisto.



ATTACCHI SPECIALI

Kirayhoo: giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante Y o X.

Hogangeki: sinistra, destra, pulsante A o B.

Ootakobarauchi: giù, su, pulsante Y o X.

Zutsukisatsu: destra, pulsante A.

MOSSA SEGRETA

Kurogaru Tama: diagonale bassa sinistra per qualche istante, giù, destra, pulsante A, pulsante X.



◆ AXEL HAWK ◆

Nazionalità: Stati Uniti
Stage: Stati Uniti
Data di nascita: 13 Giugno 1964
Gruppo sanguigno: AB
Altezza: 196 cm
Peso: 125 Kg
Tecniche di combattimento: pugilato.



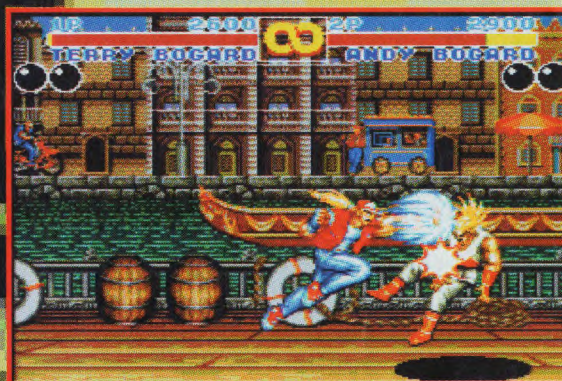
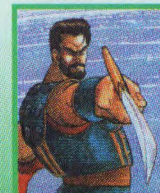
◆ BILLY KANE ◆

Nazionalità: Inghilterra
Stage: Inghilterra
Data di nascita: 25 Dicembre 1966
Gruppo sanguigno: B
Altezza: 179 cm
Peso: 77 Kg
Tecniche di combattimento: lotta con bastone.



◆ LAWRENCE BLOOD ◆

Nazionalità: Spagna
Stage: Spagna
Data di nascita: 4 Agosto 1960
Gruppo sanguigno: B
Altezza: 195 cm
Peso: 95 Kg
Tecniche di combattimento: lotta con le spade.



◆ WOLFGANG KRAUSER ◆

Nazionalità: Germania
Stage: Germania
Data di nascita: ignota
Gruppo sanguigno: A
Altezza: 200 cm
Peso: 145 Kg
Tecniche di combattimento: ignota.



CASA

TAKARA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 O 2

GRAFICA

91

- ▲ Gli sprite sono graficamente ben curati
- ▲ Alcuni fondali sono molto suggestivi...
- ▼ ...altri un pò scarni

SONORO

85

- ▲ Carine le colonne sonore
- ▼ Effetti che variano dall'esaltante allo scialbo

GIOCABILITÀ

89

- ▲ Immediata e non troppo frustrante
- ▼ Alcune mosse speciali sono pressochè impossibili da ottenere

LONGEVITÀ

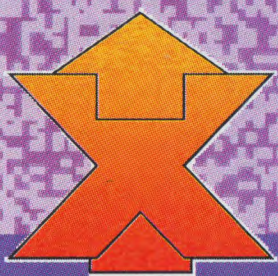
93

- ▲ Sei livelli di difficoltà
- ▲ Buon bilanciamento

GLOBALE

90

Sino ad ora la migliore conversione da un titolo SNK



REVIEW

◆ Sopravviven-Zool ◆

Che ci crediate o no, Zool ha studiato le arti Ninja e come tale si presenta munito di una katana con cui fare a fettine i nemici; la spada viene attivata congiuntamente a una mossa eseguibile premendo il tasto R. Gli arti inferiori di Zool non sono meno efficaci: con essi, infatti, il formicoide può effettuare enormi balzi, scivolare verso gli 'ostili' per distruggerli e correre come una saetta. La vita di Zool è scandita da tre mattoncini rossi situati a fondo schermo: è sufficiente venire a contatto con un nemico per perderne uno. Fortunatamente è possibile recuperare energia appropriandosi dei cuoricini rossi che vengono seminati da certe creature (le vespe, nel primo livello) una volta uccise. Non mancano poi i power-up, uno dei quali permette a Zool di sdoppiarsi e quindi dare doppio filo da torcere all'opposizione.

È piccolo, nero e traslucido come uno scarafaggio, ha gli occhi da serpente, le orecchie di Mr. Spock e una maschera alla Paperinik: un essere che possiede queste caratteristiche non può che suscitare orrore, repulsione, nausea e altre sgradevoli sensazioni, eppu-



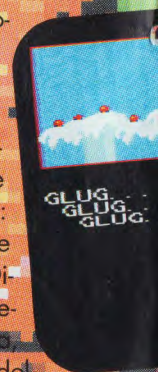
COMMENTO



Paolo

Zool ha tanti aspetti positivi: una grafica fumettosa, fondali vivacemente colorati, uno scrolling OK, musiche di notevole presa (il 'tema dei titoli' è una vera bomba), stupendi effetti sonori e un gran bel repertorio di 'fauna locale' da blastare. Peccato che l'unico aspetto negativo riguardi proprio la giocabilità: **Zool** è semplicemente strapieno all'inverosimile di 'roba', fra nemici, bonus, power-up e meri oggetti di scena. A parte il fatto che alla lunga questa abbondanza procura il mal di testa, c'è da dire che **Zool** non dispone delle difese adatte per affrontare le enormi difficoltà che il gioco gli pone: tre colpi subiti e sei fatto! Ma la cosa più frustrante è che malgrado Zool sia capace di sfrecciare come un fulmine, non è possibile sfruttare per bene le sue accelerazioni, proprio a causa della sua scarsa resistenza; ciò toglie un sacco del godimento insito nel percorrere i paesaggi a velocità supersoniche, che è un elemento fondamentale dei platform dell'ultima generazione. In definitiva, un grande potenziale sprecato; ma all'orizzonte si profila un **Zool 2**...

re è il beniamino dei possessori di Amiga con la passione per i giochi piattaforma. Sì, è lui, avete indovinato (del resto, il suo nome campeggia prepotentemente in cima alla pagina): Zool, il formicoide proveniente dalla Dimensione N col debol per le arti Ninja, le giuste cause e i dol-



◆ Exit Hrool, Enter

Seguendo la tradizione del genere piattaforma, il compito di Zool consiste nel cercare di raggiungere l'uscita del livello ancora intatto ed entro il tempo previsto, raccogliendo bonus di varia foggia lungo la strada e levando dalla circolazione chi si interpone fra il Ninja e la propria meta, ove lo attende un premio. Occorre dire che l'uscita non necessariamente si trova all'altro capo del livello (o se lo è, si trova comunque ad un'altezza più o meno elevata, anziché a livello del suolo); scoprirla, dunque, non è facile, ma fortunatamente, nell'angolo inferiore-sinistro dello schermo, c'è una bussola a freccia che mostra la direzione da seguire. Il gioco comprende naturalmente dei checkpoint (indispensabili in giochi del genere), i quali hanno un aspetto differente a seconda del mondo visitato: in Fruit World, per esempio, sono le banane, mentre in Music World sono i telecomandi. Al termine di ogni livello, si dovrà naturalmente affrontare un mega-boss, sconfitto il quale si accederà ad un bonus stage ove sarà possibile procurarsi altre vite e power-up.



◆ C'EST LA VIE, ZOOL! ◆

La vita di Zool è resa difficile non solo dai suoi nemici, ma anche dalla conformazione stessa del paesaggio. Il mondo dei dolciumi, per esempio, è colmo di scivolose collinette al termine delle quali possono trovarsi delle buche ricoperte di micidiali a-culei. Non parliamo poi delle vischiose colate di miele che rallentano pericolosamente la marcia del Ninja. Pericolosamente perché mentre attraversa queste colate, Zool non può saltare e l'avvicinamento delle trucide vespe lo rende spesso necessario: brutta situazione davvero!

ciumi. Non per niente, dei sette pianeti che si è proposto di liberare dal giogo del tirannico Krool e le sue truppe, ha scelto per primo Sweet World,

un mondo costellato da lecca-lecca, confetti al cioccolato, bastoni canditi, stecche di liquirizia ed altre ghiottonerie (e la ditta che produce i celebri Chupa-Chups ha approfittato dell'occasione per farsi pubblicità con dei cartelloni che Zool incontra frequentemente lungo il cammino). Peccato che fra queste delikatessen figurino anche i complici di Krool!

COMMENTO

Zool è certamente un gran personaggio; forse meno carismatico di Sonic, ma certamente più interessante di Bubsy. Peccato che sia protagonista di un platform come questo, che è di una difficoltà disumana. Poco importa che la grafica sia attraente, che lo scrolling sia fluido e veloce e che il sonoro comprenda motivi pieni di ritmo ed energia, quando il gioco, nella sua essenza, dà pochi motivi per divertirsi e molti per digrignare i denti e tirare bestemmie. La soverchiante abbondanza di nemici da distruggere non è adeguatamente controbilanciata dalla resistenza di Zool, che può assorbire tre colpi soltanto prima di andare al creatore. Tale sovrabbondanza poi è di grave impiccio a quello sfrecciare a destra e a manca che è tipico di un buon platform (leggi: **Sonic**). Se solo i programmatori fossero stati più accorti nel dosare le difficoltà, **Zool** sarebbe stato un 'grande' del genere, ma così com'è non lo si può raccomandare che a piattaforma masochisti.



Fabio



CASA

GREMLIN

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

88

▲ Scrolling ultra-fluido, fondali parallattici molto accattivanti e...Zool, naturalmente!

SONORO

80

▲ Una scatenata musica dei titoli e gustosi effetti in stile 'flipper'

LONGEVITÀ

69

▲ Ben sette differenti mondi da esplorare, tutti molto vasti
▼ Complimenti a chi riesce ad arrivare al secondo col sorriso sulla faccia!

GIOCABILITÀ

72

▲ Tanto avvincente...
▼ ...quanto frustrante

GLOBALE

73

Consigliato esclusivamente ai puristi del genere...in cerca di rogne



I CERCAGNOMI

Fiabe, Giochi e Viaggi a

Tatzi e la profezia degli gnomi



FIABE



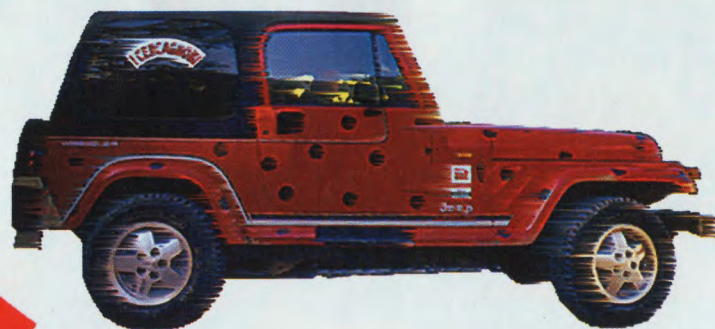
GIOCHI

Cerca in edicola
I CERCAGNOMI!



GNOMI

la ricerca degli Gnomi



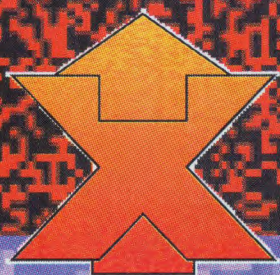
**È IN EDICOLA
IL 1° NUMERO
a sole 4.900 Lire**



VIAGGI

 **HOBBY
& WORK**
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

**Da Ascoltare,
Leggere, Guardare,
Giocare, Scoprire...**



REVIEW



Transilvania, una simpatica regione europea passata alla storia, ma in questo caso potremmo dire anche alla geografia, solamente per aver dato l'ambientazione alla leggenda del conte Dracula. Questo gioco riprende il film uscito lo scorso anno su questa storia, bisogna dire che in questo caso i programmatori non hanno brillato certo per tempismo. A parte questo, voi impersonate Jonathan Harker, nel suo disperato tentativo di liberare la sua amata don-

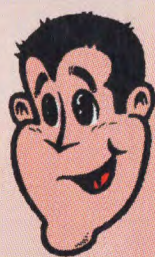
A VOLTE RITORNANO

Non sto parlando di zombi, questo è un gioco di vampiri, non facciamo confusione! Mi stavo solo riferendo al fatto che la maggior parte dei mostri che avete ucciso si rimaterializzano non appena vi spostate dal luogo dove li avete uccisi. Se dovrete ripassare per lo stesso punto, dovrete riaffrontare lo stesso nemico. Per evitarvi inutili problemi cercate di non andare inutilmente avanti e indietro per niente.



zella, Mina Murray, rapita dal feroce vampiro, probabilmente per farsi un bello spuntino.

COMMENTO



Char

Urc... ma quanto tempo fa l'ho visto il film di Dracula? Circa un annetto a conti fatti. Sì, lo so che tie-in ispirati a vecchi miti dell'animazione nipponica stanno uscendo tutt'ora dopo una ventina d'anni di silenzio. Già, ma almeno un senso alcune conversioni lo hanno, essendo di fattura più che discreta o addirittura incredibile. Se la versione ludica è però bieca come l'attuale **Dracula** mi sembra persino fuori luogo editarne un gioco. Certo, può anche darsi che il gioco sia carino, ma niente di più. I personaggi sono ben disegnati, anche se l'animazione a volte lascia a desiderare. L'ambientazione è azzeccata ma, ed in questi casi c'è sempre un ma, il gioco di per sé non è particolarmente interessante con pause allucinanti durante le

fasi di gioco ed un commento musicale che a lungo potrebbe snervare anche un sordo. Certo la licenza attirerà sicuramente degli acquirenti ma le qualità del gioco ne fanno una cartuccia come tante altre se non addirittura inferiore alla media.



L'OMBRA DELLA BESTIA

*Il gioco è stato sviluppato dalla Psygnosis e si vede. Si tratta di una grande casa, che ha sfornato grandi capolavori in fatto di videogiochi. Sfortunatamente sembra sia rimasta prigioniera di uno dei suoi migliori lavori: **Shadow of the Beast**. Chi ci ha giocato e prova questo gioco non può non notare l'incredibile somiglianza di atmosfera in tutto il gioco. Certo Dracula si prestava bene a dei paralleli ma in questo caso mi sembra si sia esagerato!*



LISCIA, GASSATA O...

In questa cartuccia potete scegliere tre gradi di difficoltà, facile, medio e difficile. I tre modi di gioco non differiscono per una effettiva variazione di difficoltà ma per il numero di schermi che dovrete affrontare per finire il gioco. Maggiore è il grado scelto, più lunga sarà la vostra missione.

COMMENTO



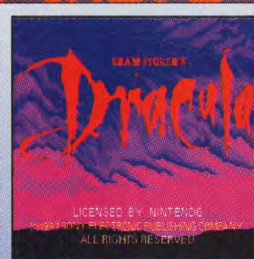
Marco

MMM.... non mi fido! Direbbero i protagonisti della telenovelas Chiquito e Paquito. Il gioco si presenta piuttosto be-

ne. Bella grafica con enormi sprite, ambientazione veramente accattivante, musica d'atmosfera. Il fatto è che tutto il gioco è piuttosto monotono, uccidi di qua, avanza di là, tutto succede come si trattasse di una passeggiata. In pratica il gioco è piatto, non si crea quello stato di agitazione, di nervi pronti a scattare per affrontare un nemico improvviso. Non si tratta di un brutto gioco ma, visti gli altri giochi del genere che ci sono in giro, e visti i best seller di questo periodo, vi indirizzerei verso qualche altro titolo. Anche se probabilmente i fan dei giochi alla Shadow of the Beast forse la penseranno diversamente da me e troveranno questo gioco decisamente interessante.

UN PALETTO DI LEGNO

La leggenda insegna che serve un paletto per poter uccidere il Conte. Per i suoi aiutanti bastano armi anche più convenzionali, come spade e fucili. Durante il gioco incontrerete il dottor Van Helsing che vi dirà di cosa avete bisogno: troverete quello che vi indicherà a poca distanza da lui.



CASA

SONY

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Ottimi sprite, grossi e colorati, e fondali ben realizzati

▼ Animazioni non sempre all'altezza

SONORO

75

▲ Buona musica di accompagnamento

LONGEVITÀ

70

▲ I tre livelli di difficoltà permettono a tutti di cimentarsi in base alle proprie doti

▼ Il gioco è un po' monotono

GIOCABILITÀ

78

▲ Non farete fatica per iniziare a giocare

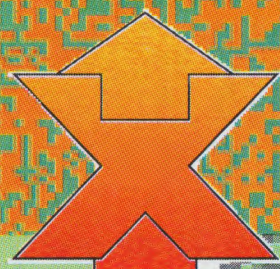
▼ Ma vi accorgerete che non c'è poi molto da fare

GLOBALE

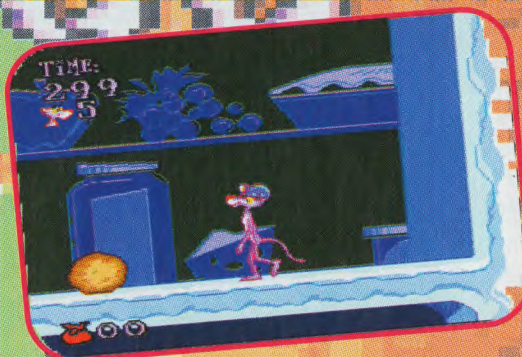
75

Per Snes escono una marea di giochi: Dracula è destinato a rimanere uno del mucchio, perché non ha alcuna dote per ritenersi superiore agli altri

PINK PANTHER IN

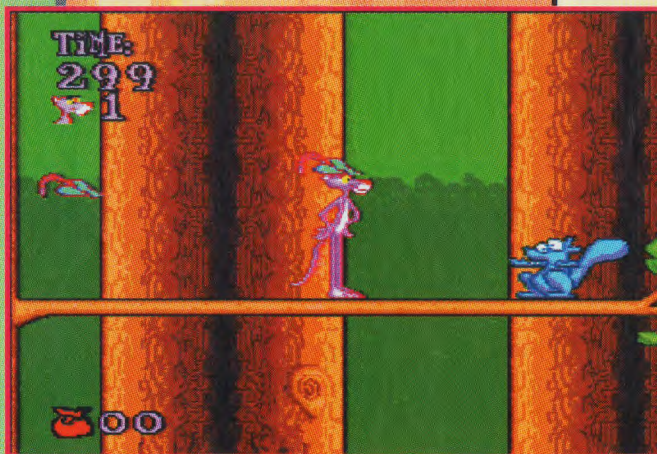


REVIEW



Il personaggio della Pantera Rosa, protagonista di centinaia di cortometraggi fin dagli anni Sessanta, sta ultimamente cono-

scendo un periodo di nuova popolarità, grazie al film interpretato da Roberto Benigni e alla Tekmagic, che ha voluto renderlo protagonista di questo



Pink Goes To Hollywood è

senz'altro lungi dall'essere il miglior platform che io abbia visto negli ultimi tempi. In **Pink Goes To Hollywood** niente, a livello di struttura di gioco, che non si sia già visto almeno cinque anni fa. Questo a dire il vero non lo renderebbe automaticamente sconsigliabile, se non fosse che, come ha già detto Fabio, le difficoltà siano così iniquamente distribuite. E il peggio è che la povera Pantera (ben disegnata e animata, bisogna dire) può resistere, salvo appropriazione di copricapi protettivi, a soli due colpi, dopodiché è la fine. E dove sono i checkpoint, eh? Insomma, nell'ambito dei platform che hanno per protagonista un gattone (**Bubsy, Chester Cheetah**) non sarà certo uno degli esempi peggiori, ma al di fuori di questa sottocategoria, non ha speranze di affermazione se non tra i fans del cartone animato. Peccato.

COMMENTO



Paolo

◆ Ciak si gioca! ◆

vamente le proprie caratteristiche insidie, siano esse di tipo animale, vegetale o minerale. Eccovene alcuni nei dettagli: **HONEY, I SHRUNK THE PINK** - In questa rivisitazione 'rosea' di **Tesoro, Mi Si Sono Ristretti I Ragazzi**, la flemmatica Pantera è stata ridotta a dimensioni microscopiche (ma solo relativamente, perché sullo schermo risulta di statura eguale a quando si trova in altri livelli: sono gli oggetti circostanti ad apparire più grandi) e deve vedersela con i ratti che popolano la cucina in cui si trova. Da qui il nostro gattone può accedere a molti dei restanti undici livelli di gioco.

REFRIGERATOR - Qui c'è da vedersela con i contenuti di un frigorifero, come patate rotolanti, olive, irrequieti tappi di gazzosa e fette di pomodoro. Entrando nel tacchino surgelato si accede ad un ulteriore sottolivello nel quale il felino deve fare i conti con altre macinose patate ed ossa biforcute.

PINKIN HOOD - Prima ancora che sui nostri schermi giunga il **Robin Hood** parodistico di Mel Brooks (**'Men In Tights'** il titolo), ecco la Pantera Rosa indossare i panni dell'arciere di Sherwood, saltellando fra i rami di altissimi alberi ed eludendo le ghiande lanciate da odiosi scoiattoli e le frecce scagliate da stolidi arcieri al servizio del famigerato Principe Giovanni.

PINKBEARD - Accessibile dalla cucina, entrando nella bottiglia contenente il veliero, questo livello inizialmente pone la Pantera alla mercé di alcune appiccicose meduse e di famelici squali; fortunatamente non passa molto tempo prima che una fune o un'ancora vengano fatte calare in nostro soccorso. Ambedue, poi, trasporteranno il felino all'interno dello stesso veliero, dove dovrà vedersela con granchi giganteschi, remi in azione e nasuti corsari muniti di sciabola.

Ogni livello del gioco (dodici in tutto) rappresenta il set di un cortometraggio della Pantera Rosa ed è contraddistinto da un titolo che fa il verso a un celebre film, titolo che appare sulla claque fatta schioccare in apertura di gioco. Ogni scenario ha ov-

◆ La rosa dei gettoni

Lungo il cammino, a prescindere da quale sia il mondo che sta perlustrando, la Pantera Rosa può reperire delle icone simili a gettoni d'oro; ognuna di esse simboleggia una diversa funzione, sebbene tutte servano a trasportare

il felino verso luoghi remoti o comunque normalmente irraggiungibili. E' sufficiente inserire l'icona in una delle fessure dislocate un po' ovunque sulle



PINK GOES TO HOLLYWOOD

COMMENTO



Fabio

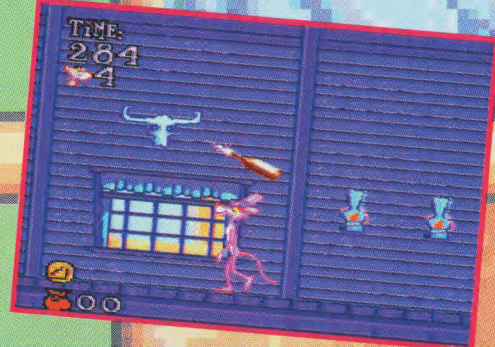
Non c'è che dire: alla Tecmagik hanno fatto un ottimo lavoro. La Pantera Rosa,

infatti, si muove con la stessa eleganza del suo equivalente televisivo. I fondali bidimensionali e i personaggi sono disegnati con un tratto essenziale. Notevole, inoltre, l'atmosfera che pervade ogni singolo livello, grazie anche agli adeguati e ben arrangiati commenti musicali, fra i quali spicca il celeberrimo 'Pink Panther Theme' di Henry Mancini. Peccato che come platform, **Pink Goes To Hollywood** non sia altrettanto riuscito. La dinamica del gioco è infatti alquanto elementare: salta i nemici, uccidi i nemici, raccogli l'oggetto, usa l'oggetto e...fine della storia. E come se ciò non bastasse, il tasso di frustrazione è esageratamente elevato: il più delle volte ci si inoltra nel livello senza manco l'ombra di un nemico; poi, non appena state per compiere un'azione di fondamentale importanza per il progresso nel gioco...zac, eccovi serviti! Ad ogni modo, la simpatia del protagonista e la eterogeneità dei livelli non sono cose di poco conto, e chi ha giocato a **Chester Cheetah**, certamente troverà in **Pink Goes To Hollywood** una valida, e ben superiore, alternativa.



platform nel quale il roseo felino rivive alcune delle sue più famose avventure animate. Chi attirerà più spettatori? La pellicola con il celeberrimo comico toscano o questa cartuccia per il Super Nes? All'Anicagis l'ardua sentenza!

superfici dei livelli ed ecco apparire, a seconda dell'icona selezionata, un ponte, una gradinata, un ombrello ascensionale, un gancio e un tappeto volante. Alcuni di questi oggetti, come la gradinata e il gancio, possono essere usati sia per salire che per scendere di quota; il tappeto volante e l'ombrello, invece, non offrono alternative oltre al trasporto verso mete più alte.



♦ La vita non è tutta pantere rose e fiori ♦

Per sbarazzarsi dei suoi nemici, la Pantera Rosa dispone normalmente di un nebulizzatore a stantuffo che emette una micidiale sostanza rosa. Le stesse filiformi gambe della Pantera costituiscono una formidabile arma, oltre che un naturale mezzo di trasporto verso mete più alte: un salto a pie' pari sul nemico e voilà, ecco lo sgorbio finire fuori dallo schermo. Lungo il cammino, inoltre, la Pantera Rosa potrà imbattersi in alcune cornicette recanti la parola 'tricks'; raccogliendo e usando una di queste, verrà materializzato un oggetto (fra gli altri, una palla di bowling e una paletta scacciamosche) in grado di sistemare per vostro conto il nemico.

PINK PANTHER
IN
PINK GOES TO
HOLLYWOOD™

POSS START!

Image & Program
© 1992 Tecmagik
Licensed by Nintendo
This game is produced under license from Nintendo Game Boy

CASA

TECMAGIC

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Lo sprite della Pantera Rosa è tale e quale la sua controparte dei cartoni animati, andatura flemmatica e tutto
▲ Una esauriente varietà di fondali vivacemente colorati

SONORO

87

▲ L'impareggiabile tema musicale di Henry Mancini e tanti altri motivetti non meno godibili
▼ Effetti sonori per lo più insignificanti

LONGEVITÀ

70

▲ La simpatia del protagonista travalica qualsiasi difetto possa avere il gioco in sé e per sé
▼ Durerà molto, ma per i motivi sbagliati (vedi giudizio sulla giocabilità)

GIOCABILITÀ

65

▼ Una struttura di gioco troppo elementare e un metodo di controllo che dà più frustrazioni che piaceri

GLOBALE

78

Un platform dalla dinamica antiquata ma tecnicamente ben realizzato. I fans della Pantera Rosa si accomodino pure!

UN **SUPER**

CON UN **SUPER** SCONTO DEL 30%
(11 NUMERI) CON UN **SUPER** PREZZO
E IL **SUPER** VANTAGGIO DI NON PAGARE
UN **SUPER** NUMERO PER UN **SUPER**

 SOLO  **SUPER**
CONSOLE
IL MEGLIO PER LE
CONSOLE NINTENDO
DA  **FUTURA**
PUBLISHING

ER ABBONAMENTO

50% PER UN **SUPER ANNO**

RISPARMIO (L.38.500 ANZICHÉ L.55.000)

NON PERDERE NEANCHE

****SUPER** LETTORE**

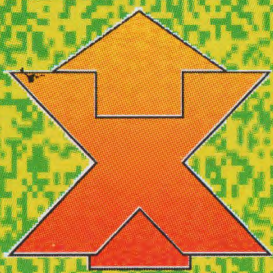
CHE SI ABBONA SUBITO!

Sì *desidero abbonarmi a SUPER CONSOLE
per un anno (11 numeri) a L.38.500 anziché L.55.000*

Cognome e nome _____ anno di nascita _____
via e numero _____ tel.(_____) _____
cap _____ città _____ provincia _____

Modalità di pagamento

- ☐ *Allego assegno bancario numero _____ della banca _____*
☐ *Attendo vostro modulo di conto corrente postale*



ALA

REVIEW



**Si ringrazia
Console Generation
per la cartuccia**



Arabia, terra di misteri, dei sogni più ambiti, di tesori inestimabili. E, sulle rive del Giordano, nel suggestivo panorama offerto da oasi

e deserti, la città di Agrabah. Incanto, misteri, tutto prende forma nei singolari oggetti esposti dai più grandi mercanti d'Arabia che sfoggiano i loro tesori nelle vie del villaggio. Una lampada: un og-

getto di uso comune, neppure conservata in maniera ottimale, a chi potrebbe interessare? Mai fermarsi alle appa-

renze: quello che conta è ciò che sta dentro e non quello che si vede fuori...



◆ LA RUOTA DELLA FORTUNA ◆

Al termine di ogni livello di gioco è possibile correre ad una sorta di Ruota della Fortuna (condotta dal Genio della Lampada) dove la posta in palio è costituita rispettivamente da:

Niente (il premio più ambito).

Una vita Extra.

Due vite Extra.

Un credito Extra.

Una completa ricarica di energia.

Come parteciparvi? Semplice: è sufficiente premere una volta uno dei tasti al fine di far girare la ruota e successivamente una seconda volta per fermarne il movimento, che andrà man mano scemando sino a fermarsi in un punto a caso. Certo, è logico che le doti di scaltrezza, abilità ed esperienza non servono assolutamente a nulla, altrimenti perché si chiamerebbe Ruota della Fortuna?

COMMENTO



Come vivere bene facendosi del male. Questo è l'unico commento atto a riprendere tutte le caratteristiche del gioco in questione. Insomma, appena acceso il Super Nes vi si para innanzi uno spettacolo grafico da mille e una notte: fon-

Char

dali virtualmente identici alla controparte animata, personaggi dal carisma incredibile, carichi di simpatia come non mai e caratterizzati da un'animazione da capogiro. La giocabilità immediata fa salire interesse e divertimento alle stelle e subito ci si lascia coinvolgere da quel magnifico sprite che corre, salta, si appende ai cornicioni, si paracaduta dai tetti delle case, sempre seguito (e a volte anche preceduto) dalla fedelissima scimmietta. Che dire poi degli sprite avversari? Alcuni sembrano persino vivi e possiedono tocchi di genialità incredibile. Man mano che ci si inoltra nel gioco si scopre la buona varietà dei fondali e degli eventi (carina la sezione in cui svolazzate sul tappeto magico, così come quella in cui galleggiare a bordo dei tronchi). "Ah, veramente bello. Ma quanti livelli ci saranno? Sono già al quarto e ancora non sono defunto... Toh, Ho perso una vita. Beh, fortunatamente ricominciamo quasi dallo stesso punto. Ora sono giunto al quinto livello e ho esaurito tutte le vite a disposizione...ma ci sono le password. Ah, che bella vita. Salta di qui, corri di là...ehi ma il gioco è già finito? E' incredibile, ho continuato una sola volta...e pensare che ai platform sono un'inettitudine totale...". Capito l'antifona?



◆ UN ARSENALE DI TUTTO RISPETTO ◆

Lungo il suo cammino per le terre di Agrabah, Aladino può trovare un cospicuo numero di gadget di vitale importanza al fine di portare a termine la sua missione. Alcuni gadget possono essere acquisiti e usati al momento opportuno, altri vengono invece assimilati istantaneamente.

LENZUOLO

Il lenzuolo è indispensabile per permettere ad Aladino di paracadutarsi dai tetti delle case e dalle alture. Con l'ausilio dei tasti L ed R è possibile inoltre controllarne il movimento di caduta.

GIARA

Può contenere una qualsiasi delle altre icone ma generalmente, soprattutto nei primi livelli, elargisce una discreta quantità di mele. Per usufruirne è necessario farla rotolare a terra saltandole sopra.

CESTO DEL TESORO

Si utilizza nello stesso modo della giara e come tale svolge le stesse funzioni. Tuttavia, in ogni livello, è presente un cesto contenente qualcosa di veramente particolare...

MELA

Costituisce in pratica l'arma di offesa di Aladino, con la quale può colpire i nemici a distanza. La principale funzione della mela è comunque quella di stordire il nemico per alcuni istanti e non quella di eliminarlo definitivamente.

FILONE DI PANE

Ridona un cuoricino di energia ad Aladino.

POLLO ARROSTO

Ripristina per intero l'energia di Aladino.

SMERALDO

Presente in svariate quantità durante ogni livello, deve essere collezionato per un numero totale di cento, al fine di donare ad Aladino una chance in più per completare la sua missione.

CUORE

Incrementa la possibilità di accumulare energia da parte di Aladino, che parte con un set di soli tre cuoricini.

LAMPADA MAGICA

Svolge praticamente la funzione dello smeraldo con la differenza che per ottenere un credito è sufficiente collezionarne una.

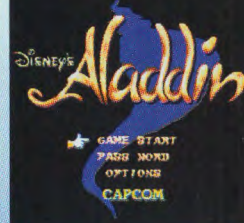
COMMENTO



Non ho ancora visto il film omonimo ma devo dire che osservando le animazioni e la parte grafica del gioco in questione immagino quale impatto possa avere sul pubblico la visione della pellicola. La

Paolo

*fluidità con cui è animato lo sprite di Aladino è davvero splendida e le varie ambientazioni hanno quel classico tocco disneyano in grado di costituire un'attrattiva straordinaria. Ormai sappiamo quanto i programmatori siano esperti nello sviluppo di scenari impattanti: il guaio è che spesso sfuggono gli altri elementi essenziali che costituiscono il videogioco. Mi riferisco in particolare alla longevità. **Aladdin** è infatti già facile di per sé e se ci aggiungiamo un sistema di password ad ogni livello superato è facile intuire quanto poco possa essere duraturo. Costituisce comunque un'attrattiva ed include vari elementi caratteristici comuni alla stragrande maggioranza dei platform ma alla fine potreste rimanere davvero delusi dal rapporto prezzo-durata del prodotto.*



CASA PRODUTTRICE

CAPCOM

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

93

- ▲ Fondali ben definiti
- ▲ Sprite incredibilmente disegnati ed animati

SONORO

89

- ▲ Colonne sonore dal sapore arabesco
- ▼ Non troppo varie

GIOCABILITÀ

90

- ▲ Decisamente semplice ed immediata
- ▲ Facile controllo del personaggio

LONGEVITÀ

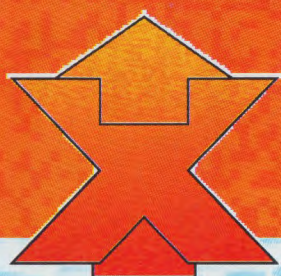
69

- ▼ Incredibilmente facile arrivare al termine
- ▼ Ancora più facile non rigiocarci dopo averlo completato

GLOBALE

76

- ▲ Impatto audiovisivo notevole, ma il tutto si riduce ad un paio d'ore di divertimento



BRETT HULL

REVIEW



Azione, velocità, agonismo, tecnica, questi sono gli ingredienti che fanno dell'hockey su ghiaccio uno degli sport più spettacolari. E mentre in tutto il mondo i campionati sono nel vivo, e l'Italia si appresta ad ospitare i campionati mondiali a maggio, i nostri monitor sono inva-

si da simulazioni di questo sport. Questi prodotti si ispirano principalmente al campionato nord americano, la famosa National Hockey League, dove si affrontano le franchigie

♦ Cos'è la Stanley Cup? ♦

In questo gioco dovrete vincere la Stanley Cup, ovvero il trofeo che spetta al vincitore del torneo nord americano. Per fare ciò dovrete affrontare diverse volte le squadre che compongono i quattro gironi della NHL. Al termine di questi scontri le prime due di ogni girone sono ammesse ai play off, che partono dai quarti di finale. Dopo questi scontri diretti si giunge alla finalissima ed alla assegnazione di uno dei trofei più ambiti al mondo, che conta già novant'anni di storia.

statunitensi e canadesi e dove giocano gli atleti migliori del mondo. Ad uno di questi grandi

campioni è legato questo gioco: il famoso Brett Hull. Se non lo conoscete non preoccupatevi, nessuno durante il gioco vi chiederà la sua storia. Vi interesserà invece sapere che gioca nei St. Louis Blues, squadra che dovrete guidare verso la vittoria. Peccato che non sia certo una delle più forti!

Nel gioco, che presenta l'ormai classica veduta a scorrimento verticale del campo, sono presenti tutte le regole e le caratteristiche dell'hockey reale, certo non sarà facile per i meno esperti



Se questo gioco fosse uscito prima di **NHL hockey**

della EA, sicuramente gli avrei dato un voto maggiore. Per sua sfortuna la conversione su Snès di quello che è un classico su MegaDrive è venuta decisamente bene. Non fraintendetemi, anche **Brett Hull** è un gioco più che decente, ma nel confronto con **NHL Hockey** esce inevitabilmente sconfitto. Le fasi di commento sono mozzafiato ed anche l'azione è ben realizzata, comprendendo tutti i tipi di tiri e passaggi. Il lato negativo è che l'azione di gioco non è per niente coinvolgente, non ci si sente cioè calati nel gioco. Il principale responsabile di questo sono gli strani movimenti che il giocatore deve eseguire sul ghiaccio: l'effetto della pattinata è stato realizzato davvero male. Ci si trova così a muoversi a destra e a sinistra rincorrendo gli avversari, quando si è in difesa, o puntando dritti verso la porta avversaria, quando ci si trova ad attaccare, senza riuscire a impostare un minimo di tattica. Una cosa davvero positiva di questo gioco è invece la possibilità di sfidarsi in quattro contemporaneamente, in questo caso il gioco diventa molto più coinvolgente e divertente. Se non avete questa possibilità e vi trovate magari a giocare da soli o in due non mi resta che consigliarvi **NHL Hockey**.

COMMENTO

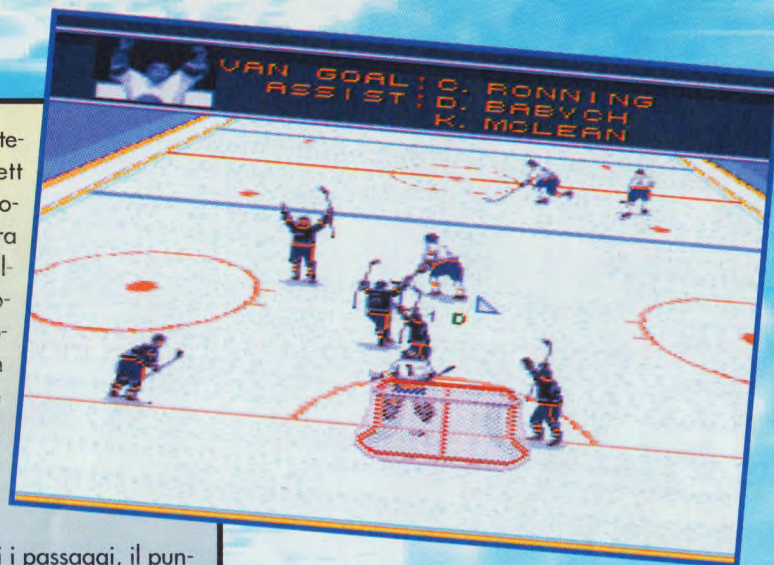


Marco

L HOCKEY

◆ Freddo e fama ◆

Nonostante il testimonial del gioco sia Brett Hull, questo campioncino entrerà in gioco soltanto se giocherete con la squadra di St Louis, non esattamente il più esaltante dei team americani di hockey. Comunque, c'è anche un secondo personaggio "licenziato", e si tratta di Alan Michaels, che invece apparirà sempre e comunque indipendentemente dalle squadre che sceglierete. Costui è in effetti un famoso commentatore, e la sua ugola delizierà i giocatori commentando lo svolgersi delle azioni. Tutti i passaggi, il punteggio e i tiri sono sottolineati da Al Michaels (in modo un po' robotico, bisogna dire): ci sono persino frasi (in inglese) del tipo: "E' stato un duro contrasto!" e robe simili. Se dopo un po' il commento vi dovesse stancare, potete comunque disattivarlo.



imparare a giocare ma non si tratta neanche di una cosa impossibile. Tutti i menù del gioco sono poi ac-



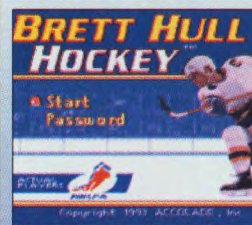
compagnati dal simpatico faccione di Al Michaels, il Sandro Ciotti dell'hockey americano. Se non lo trovate poi così simpatico potete sempre escluderlo e godervi gli effetti sonori della partita.

COMMENTO



Simon

A dire la verità, penso che non ci sia tutta questa divario con la saga hockeyistica della Electronic Arts, almeno in termini di giocabilità. Tutti gli elementi che ci esaltano nei giochi di hockey sono presenti anche qui: i giocatori che lottano con l'inerzia per eseguire i loro movimenti, i portieri imbattibili o quasi, il fetentissimo suono dell'organo etc etc. Ma ciò che questo gioco ha di diverso rispetto a un NHLPA, a parte l'inquadratura diversa e il commentatore è l'opzione per quattro giocatori. E' per questa ragione che raccomando questo gioco a chiunque cerchi un po' di divertimento hockeyistico: l'esaltazione è garantita. Ma, proprio come Marco, se vi trovate soli e disperati vi conviene giocare a NHL.



CASA

ACCOLADE

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1 - 4

GRAFICA

78

- ▲ Sprite grossi, ottimamente disegnati e animati
- ▼ Un solo fondale, ma cosa volevate di più?

SONORO

92

- ▲ Stupendi i commenti
- ▼ Effetti sonori nella media

LONGEVITÀ

80

- ▲ Ci vorrà tempo per vincere il campionato e il modo a quattro rende il gioco più duraturo
- ▼ Se giocate da soli è un po' noioso

GIOCABILITÀ

79

- ▲ Buona velocità di gioco...
- ▼ ...rovinata da un pessimo effetto del ghiaccio

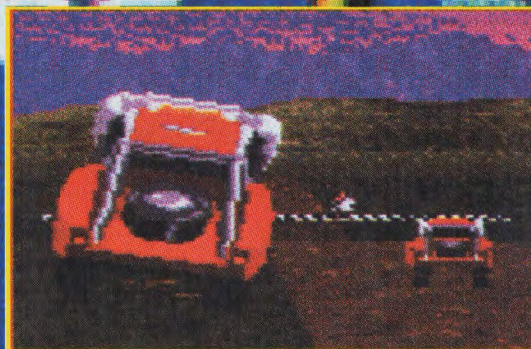
GLOBALE

80

Un grande gioco per quattro giocatori, molto meno emozionante se dovete giocare da soli

SUPER OFF ROAD

REVIEW



C sono un mucchio di soldi in palio in una gara di fuoristrada. Battere gli avversari non è facile, è uno sport per uomini veri. Io penso comunque che nessuno di voi guardi abitualmente questo tipo di gare in TV (in genere, se vengono trasmesse, questo avviene in orari proibitivi, come avviene per molti altri sport americani) e che spenda i propri soldi per andarle a vedere dal vivo. Una serie di domande sorgono allora spontanee: da dove saltano fuori questi "campioni"? Sono veramente piloti, oppure sono attori pagati dalle TV americane?

recitare un po' di sport finto (vedi wrestling)? Per cercare di rispondere a queste domande eccoci qui a parlare del seguito del gioco ispirato ad uno dei maggiori divi di questa specialità: Ivan "Ironman" Stewart. A differenza del primo **Super Off Road**, si è passati dalla veduta aerea a quella in tre dimensioni. Vi troverete così ad affrontare una serie di polverosi tracciati, a bordo del vostro bolide, cercando di tagliare il traguardo prima degli avversari. Tra una gara e l'altra potrete fermarvi nel solito negozietto, per acquistare tutti gli optional per rendere imbattibile il vostro veicolo. Non è emozionante tutto ciò?



◆ SPETTATOR NON PORTA PENA ◆

Anche in un gioco apparentemente innocuo come **Super Off Road** ci sono delle fasi violente. Infatti lungo il tracciato sono sistemati alcuni spettatori se non state attenti nelle manovre, trasformarli in polpette sarà una cosa tutt'altro che difficile. Naturalmente non verrete certo premiati per gli spettatori uccisi... anzi! Per ogni morto dovrete pagare una somma variabile fra i \$3000 e i \$10000.

COMMENTO



Marco Devo ammettere che non sono mai stato un grande fan del primo **Super Off Road**, in fondo è un clone di **Super Sprint**. Questo seguito è comunque totalmente differente. Era ora che qualcuno facesse un gioco del genere per Snes, che sicuramente si differenzia dalla massa di gare di corsa in 3D. Mentre lo schermo scrolla c'è un piccolo tremolio che rende molto la sensazione di stare al volante di un fuoristrada. Guidare il veicolo è tutt'altro che facile, dato che i continui saliscendi rendono molto scarsa la visibilità del percorso. Vi assicuro che non è una cosa piacevole accorgersi all'ultimo secondo di una curva a gomito e avere pochissimo tempo per sterzare. Sfortunatamente non è presente il modo di gioco per due giocatori contemporaneamente, sarebbe stato impossibile inserirlo viste le dimensioni degli sprite. Concludendo, bisogna dire che si tratta di una cartuccia molto divertente e ben realizzata e che non potrà non interessare i patiti di corse automobilistiche.

AD - THE BAJA



TUTTI A FARE LA SPESA!

Come spendere i soldi vinti in gara? Semplice, acquistando dei power-up per il vostro fuoristrada. Ecco cosa potrete trovare nel simpatico negozietto vicino ai campi di gara.

FARI

Visto che alcuni tratti del percorso sono al buio, mi pare che questo optional sia quanto meno indispensabile. Costo: \$7000.

PNEUMATICI

Con pneumatici migliori riuscirete ad aumentare la vostra aderenza sul terreno, soprattutto nelle parti fangose. Migliorare il vostro treno di gomme vi costerà \$5000.

FRENI

Non li userete molto se vorrete arrivare primi, se volete

comunque acquistarne di qualità sempre maggiore vi costeranno \$4000.

SOSPENSIONI

Sono molto importanti per evitare che il vostro mezzo si danneggi. Per migliorarle di un punto dovrete pagare \$6000.

MOTORE

Avere un motore più potente è sicuramente una cosa che fa comodo anche ai piloti più esperti. Per mettere le mani su di uno più potente il prezzo da pagare sarà di \$9000.

NITRO

Vi danno quella spinta in più, indispensabile in alcuni momenti, e costano solo \$1000 l'uno. Una vera occasione.

COMMENTO



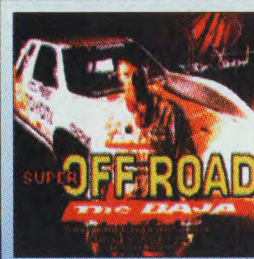
Simon

Come succedeva anche nel primo Super Off Road, il gioco è piuttosto facile e bisogna dire che dopo un po' inizia ad annoiare. Durante la gara non si ha quella sensazione di velocità che dovrebbe coinvolgere durante la competizione. Usando le nitro non si ha che una timida accelerazione che, unita al tremolio dello schermo ed alla natura della pista, non fa altro che aumentare le vostre probabilità di uscire dal percorso. Inoltre, a differenza del suo predecessore, in SOR 2 i vari power-up che potete acquistare influenzano ben poco il rendimento del vostro veicolo. Non dico che ci troviamo davanti ad un fiasco, è un buon prodotto, tutto sommato realizzato in maniera decente, con buona grafica ed un buono schema di gioco. Non credo che comunque ci si debba perdere dietro troppo tempo.



IVAN IL BUONO

A dispetto del suo soprannome (Ironman), Ivan è proprio un bravo ragazzo. Non si è accontentato di aver dato il nome al gioco, ma ha voluto dare un apporto anche allo sviluppo. Pensate che prima di ogni percorso appare il suo bel faccione (si fa per dire) che vi dona preziosi consigli del tipo: "Vai veloce e sorpassa gli avversari". Non possiamo che ringraziarlo per queste informazioni, sicuramente frutto della sua esperienza di pilota. Come faremmo senza il suo aiuto???



CASA

TRADEWEST

GENERE

AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-2

GRAFICA

85

- ▲ Sprite grandi e ben disegnati
- ▼ Scrolling non sempre all'altezza

SONORO

82

- ▲ Buoni gli effetti sonori

LONGEVITÀ

80

- ▲ Gioco lungo e non molto difficile da risolvere
- ▼ Arrivare primi non è poi così facile

GIOCABILITÀ

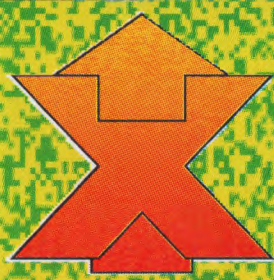
75

- ▲ Emozionanti ed impegnativi tracciati
- ▼ Varietà non eccelsa

GLOBALE

76

Un gioco di buon livello ma non particolarmente impressionante. Non lascerà certo il segno nella storia dello Snes



SUPER THE EMPIRE

REVIEW

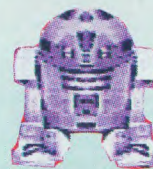


Sono tempi duri per la Ribellione. Nonostante la Morte Nera sia stata distrutta, le truppe imperiali hanno stanato le forze ribelli dalle loro basi nascoste e le hanno inseguite attraverso la galassia. Dopo essere sfuggito alla temibile flotta stellare dell'Impero, un gruppo di combattenti per la libertà guidato da Luke Skywalker ha stabilito una nuova base segreta sul lontano mondo di ghiaccio del

pianeta Hoth. Il malvagio Lord Darth Vader, ossessionato dall'idea di trovare il giovane Skywalker, ha inviato migliaia di sonde fino ai più lontani confini dello spazio. Per la serie "Non sappiamo più cosa inventarci per fare la presentazione di un gioco basato sulla saga di Guerre Stellari"...



COMMENTO



Paolo

Convertire per una console un'intera trilogia cinematografica, specialmente una tanto spettacolare e popolare quanto la serie di Guerre Stellari, è un'impresa piuttosto ambiziosa. Tuttavia, la JVC era effettivamente riuscita a fare un buon lavoro con il primo episodio della saga. Purtroppo, con L'Impero Colpisce Ancora hanno giocato sul sicuro e sono rimasti attaccati alla stessa formula. Con questo, non intendo soltanto un platform con sezioni di volo, ma quasi esattamente gli stessi livelli. L'assalto in 'assolo' all'AT-AT richiama alla mente il livello del Sandcrawler in **Super Star Wars**, con la lotta per raggiungere l'ingresso in cima prima di tutto, e poi la battaglia all'interno del megacarro. La sezione con lo Snow Speeder è fin troppo simile al livello del Landspeeder, e così via. Tristemente, questo non è tutto ciò che non va nel gioco. I comandi sono inaffidabili, e l'azione subisce terribili rallentamenti quando lo schermo è saturo di elementi. Gli oggetti non sembrano abbastanza solidi, e ovunque c'è troppa 'gelatina' per i miei gusti. Anche se **Super Star Wars** vi è piaciuto, sarà difficile che pensiate la stessa cosa di **Super Empire Strikes Back**. E se non possedete ancora il primo episodio, acquistate quello anziché il sequel.

Si ringrazia
Console
Generation per
la cartuccia

◆ "UNA PRESENZA CHE NON AVEVO PIU' SENTITO..." ◆

I personaggi del gioco dispongono di particolari facilitazioni rispetto alle loro controparti di celluloidi. Come ogni buon platform che si rispetti, infatti, anche in **Super Empire Strikes Back** i nemici abbattuti seminano

dei power-up. Afferrate queste piccole icone e potrete godere dei seguenti vantaggi:

POINTS MULTIPLIER - Incamerate questa e otterrete un bonus in punti alla fine del livello. Maggiore è il numero di simili icone raccolte, maggiore sarà la moltiplicazione del vostro punteggio. Questa è indubbiamente l'icona per i patiti dell'high-score.

WEAPON POWER - Queste adorabili icone aumentano la potenza dell'arma selezionata. Beh, a dire il vero, aumentano la potenza dell'arma che loro hanno selezionato, dal momento che il beneficiario della loro azione è quello raffigurato sulla loro su-

perficie.

SHIELDS - Raccogliendo queste icone, potrete godere, anche se solo temporaneamente, di una maggiore protezione contro i lestofanti imperiali. Capire quando stanno per esaurire la loro potenza è facile, perché iniziano a dissolversi e a barcollare, dunque saprete quando ricominciare ad essere cauti.

PICCOLI CUORI - Raccogliete una di queste icone e la vostra barra d'energia riacquisterà un po' della sua lunghezza originale.

GRANDI CUORI - Agiscono alla stessa maniera dei cuoricini, eccetto che la quantità di energia recuperata è, ovviamente, maggiore.

HEALTH SWORD - La funzione di queste icone è identica a quella dei cuori, salvo che a beneficiarne non è la vostra energia bensì quella della vostra spada-laser.

RE STRIKES BACK



◆ "ECCO PERCHÉ FALLISCI" ◆

Super Empire Strikes Back presenta numerose sezioni di volo nello stile di **Super Star Wars**. Apre la serie lo Snow Speeder di Luke, impegnato ad affrontare una divisione "motociclistica" delle Truppe d'Assalto Imperiali (se non ricordate di aver visto questa scena nel film, non preoccupatevi: non c'era per niente) e i micidiali Camminatori AT-AT (questi sì erano nel film), usando solamente i suoi fidati laser e i cavi arpionanti, questi ultimi concepiti apposta per immobilizzare i possenti quadropodi meccanici (si potrà quindi rivivere la famosa scena in cui i Ribelli facevano lo sgambetto ad una di queste infernali macchine articolate). La sequenza successiva vede Luke pilotare il suo caccia Ala-X verso la Città delle Nuvole presso Bespin, vedendosela con le caratteristiche Cloud Cars a doppio scafo che cercano di vanificare i suoi tentativi di atterraggio; distrutte queste fastidiose navicelle, il giovane Jedi potrà felicemente toccare terra. In queste sezioni il metodo di controllo è quello normalmente usato sugli aerei: spingendo il joypad verso l'alto si scende, mentre spingendo il pad verso il basso si sale. Ma la destra e la sinistra rimangono tali.



COMMENTO



Fabio

Per quanto mi riguarda, L'Impero Colpisce Ancora è di gran lunga l'episodio migliore della trilogia stellare creata da George Lucas (al secondo posto metto Guerre Stellari, e al terzo Il Ritorno Dello Jedi). Purtroppo, non posso dire altrettanto a proposito della versione videoludica per lo SNES, perché **Super Star Wars** era infinitamente migliore. Sì, è vero che **Super Empire** corre sugli stessi binari del primo episodio, ma qualcosa, questa volta, è andato storto: i comandi non rispondono come si deve, e il risultato è che il gioco può a volte dimostrarsi frustrante. Naturalmente dovrebbe essere impegnativo, ma quando il proprio personaggio non risponde appropriatamente ai comandi, si comincia a perdere la calma e ci si dimentica di quanto ottimi siano la grafica e il sonoro. Ci sono tante cose buone da dire a proposito di **Super Empire**, quindi è un grande peccato che esista questo difetto, ma questi sono i fatti. Ne raccomando comunque l'acquisto ai fans più incalliti della saga.



**SUPER
EMPIRE
STRIKES BACK**

CASA

JVC

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

79

▲ Da fermi, gli sprite fanno una gran bella figura...
▼ ...ma quando si muovono il gioco diventa la fiera della gelatina

SONORO

77

▲ Tutte le musiche e gli effetti sonori del film!
▼ Gli arrangiamenti dei temi musicali e le campionature degli effetti lasciano un po' a desiderare

GIOCABILITÀ

68

▲ Tutta l'azione che un aspirante Jedi possa desiderare
▼ Comandi imprecisi e livelli prevedibili

LONGEVITÀ

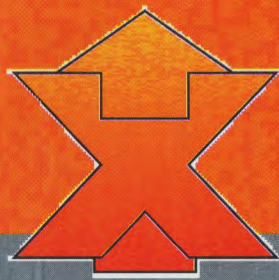
66

▲ E' indubbiamente molto vasto e impegnativo, specie nel modo Hard
▼ Ma ci sono delle password che lo rendono più facile e vi tolgono il gusto di scoprire da voi in che modo completarlo

GLOBALE

83

Un gioco le cui enormi potenzialità sono compromesse dall'inaffidabilità dei comandi



REVIEW

CIAM, SI MENA!

Sarà anche somigliante a Schwarzenegger quanto Bruno Vespa somiglia a Luke Perry, ma quando si tratta di menar le mani, la versione digitalizzata di Jack Slater non delude. Il buon fustacchione, infatti, non solo dispone di un buon repertorio di mosse comprendente 'centrate' in pieno volto, calci a livello dello sterno, sgambetti e uno spettacolare duplice calcio a gambe divaricate, ma è talmente potente da poter stendere anche tre lestofanti con un colpo solo (ammesso che occupino tutti e tre lo stesso spazio sullo schermo). Nella realtà, una prodezza simile sarebbe impossibile, ma eh, non dimentichiamoci che stiamo parlando di un eroe di celluloido!

Avete visto il film (e qualcuno di voi forse si sarà poi pentito di averlo fatto, visto che non può certo considerarsi una delle prove migliori di Schwarzenegger), ed ora la Sony offre a tutti i cine-

maniaci con console a carico la possibilità di riviverlo scena per scena nell'omonimo videogioco. Nello stile di un action game con sezioni di guida a volo d'uccel-

COMMENTO



Fabio

della pellicola non verrà ricordata come uno dei giochi d'azione più belli nella storia del genere. Va però riconosciuto che come puro tie-in, è venuto niente male. Il gioco, infatti, ripropone con accuratezza le scene e i personaggi del film, film che peraltro, a mio parere non era poi così disastroso. La grafica, a esclusione dello sprite di Arnold (abbastanza osceno), è complessivamente molto buona e la parte sonora è ben adeguata al tema del gioco (ottima la resa acustica delle scazzottate!). L'azione, poi, non manca (anzi, a volte ce n'è fin troppa) e la varietà dei livelli fa sì che la noia non si faccia sentire tanto presto. In conclusione, un titolo che merita di essere preso in considerazione non solo dai fans di Schwarzie, ma da tutti.

Last Action Hero non verrà certo ricordato come uno dei migliori film di Schwarzenegger (anzi, in effetti verrà ricordato come il fiasco commerciale più clamoroso della sua carriera), così come la versione videludica



BIGLIETTO BENEDETTO

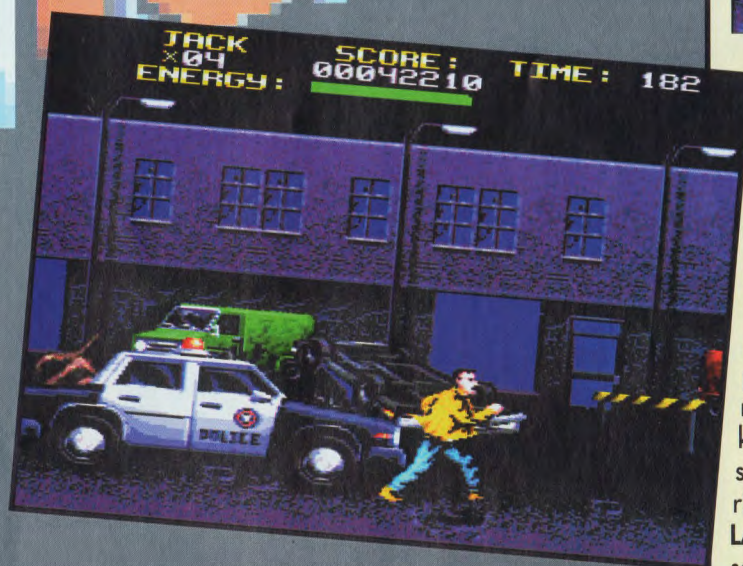
Sarà anche un personaggio di fantasia, ma Jack Slater è pur sempre un uomo, e come tale è soggetto a perdite di energia vitale ogniqualvolta viene a contatto con gli oggetti contundenti branditi dai tamarri di Benedict. Fortunatamente, quel biglietto magico che nel film era il motore di tutta la vicenda, compare di quando in quando anche nel gioco per restituire a Slater una porzione dell'energia perduta.



lo, questa versione videoludica di Last Action Hero vi mette nei panni di Jack Slater, una delle figure eroiche più celebri nella storia del cinema 'fittizio', nel tentativo di liberare il mondo reale (reale in senso relativo,

naturalmente) dal cattivissimo Benedict e compagni. La tradizione hollywoodiana vuole che storie del genere finiscano sempre bene, ma in un videogame, si sa, non è sempre così.

ION HERO



vede Jack saltare a bordo della sua automobile e ingaggiare battaglia contro le vetture dei suoi nemici in un susseguirsi di buche, barriere ed au-

L'ULTIMA STRATEGIA D'AZIONE

La tattica migliore per fronteggiare la marmaglia che incede da ambedue i lati dello schermo, consiste nell'avvicinarsi al margine dal quale emerge il fetentone, colpirlo prima che faccia la sua mossa e quindi ripetere la procedura non appena riemerge dal margine: è un metodo che non fallisce mai, o quasi.

to parcheggiate in doppia fila; qui il nostro potrà anche indulgere in acrobazie automobilistiche degne di un film di Hal Needham. Teatri delle successive imprese di Jack Slater saranno quindi un grattacielo tutto ascensori stile *Elevator Action*, una highway di New York, l'interno del cinematografo ove si proietta Jack Slater IV, il tetto dell'edificio ove si trova lo psicopatico killer armato di ascia (ricordate?) e infine... un momento, qui si parla dell'ultimo livello, dunque perché rovinare la sorpresa parlandone?

LOTTE SENZA QUARTIERE

La feccia inviata a ostacolare la missione di Slater è composta da veri duri, tanto è vero che per abbat-terli un colpo solo non è sufficiente. La quantità di colpi occorrenti per mettere KO i nemici varia a se-conda della mossa usata. Una cosa è certa: con me-no di quattro colpi non ve la cavate, qualunque sia la mossa adoperata.

COMMENTO



Simon

Va bene Fabio, inginoc-chiati immediatamente sui cecchi e pentiti di quello che hai detto. Un titolo che merita di essere preso in considerazione da tutti? Maddove? Cari lettori, do-ve-te sapere che Fabio è un cinefilo ultrafanatico e a lui piacciono TUTTE le trasposizioni da pellicola, basta che ricordino vagamente il film (penso giudicherebbe buona anche la versione SNES di *L'allenatore nel Pallone*). Secondo me *Last Action Hero* sa di vecchio, più precisamente di tre anni fa, quando un paio di case (non facciamo i nomi per cor-rettezza) si accaparravano i diritti di tutti i kolossal cinematografici del momento e sfornavano tie-in a ripetizione, tutti catego-ricamente uguali e realizzati in economia. LAH come *Cliffhanger* è un gioco che se fos-se uscito chiamandosi, ad esempio, *Super Blast Man*, sarebbe passato del tutto inosservato. Mediocre la grafica, mediocre il sono-ro, mediocre la giocabilità, mediocre il co-ding... Mediocre.

PUGNI, MOTORI E...AZIONE!

La missione di Jack Slater si articola lungo sette differenti livelli, la maggior parte dei quali a scorrimento multidirezionale. Nel primo di essi, la montagna di muscoli austriaca deve ripulire le strade da brutti ceffi muniti chi di pugnale, chi di mazza da baseball, chi di bombe molotov. La battaglia prosegue fino all'interno di una scuola, dove Jack dovrà aprire con la forza porte serrate e spo-starsi di piano in piano per mezzo di ascensori. Il secondo livello



LAST ACTION HERO
PRESS START

CASA

SONY

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Belle ambientazioni urbane, scrolling abbastanza fluido e buone animazioni
▼ La star del gioco ha fisicamente poco a che vedere con Schwarzenegger

SONORO

78

▲ Un solido commento musicale a base di hard rock e una soddisfacente sonorizzazione dei 'cartoni' mollati da Arnie

LONGEVITÀ

79

▲ Il vasto assortimento di nemici e scenari assicura al gioco una 'freschezza' duratura
▼ Trovare la tattica adatta per tenere a bada i nemici è facile.

GIOCABILITÀ

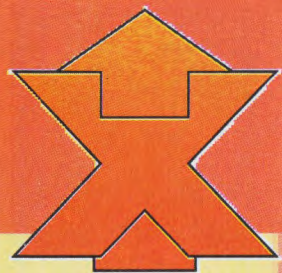
74

▲ Azione, azione e azione fino alla nausea
▼ Un po' iniqua la distribuzione dei power-up

GLOBALE

75

Un tie-in cinematografico per nulla malvagio, benché interpretato da una delle peggiori 'pixelizzazioni' di Schwarzenegger



DAFFY DUCK

REVIEW



SI RINGRAZIA
CD VERTE
PER LA
CARTUCCIA



Noi di Super Console andiamo matti per i cartoons della Warner Bros, e in particolar modo per quelli "a tema". Come quello in cui Bugs Bunny era un cavaliere alla corte di Re Artù, o quello in cui Daffy Duck faceva il verso a Robin Hood. Da questi episodi "atipici" a volte nascevano delle mini-serie da tre o quattro cortometraggi ciascuna, offerti al pubblico di pari passo con gli episodi "ordinari". Una di queste mini-serie era Duck Dodgers nel 24° Secolo e Mezzo, con Daffy Duck come protagonista. Sapete perché facevano cose del genere? Semplicemente perché si tro-

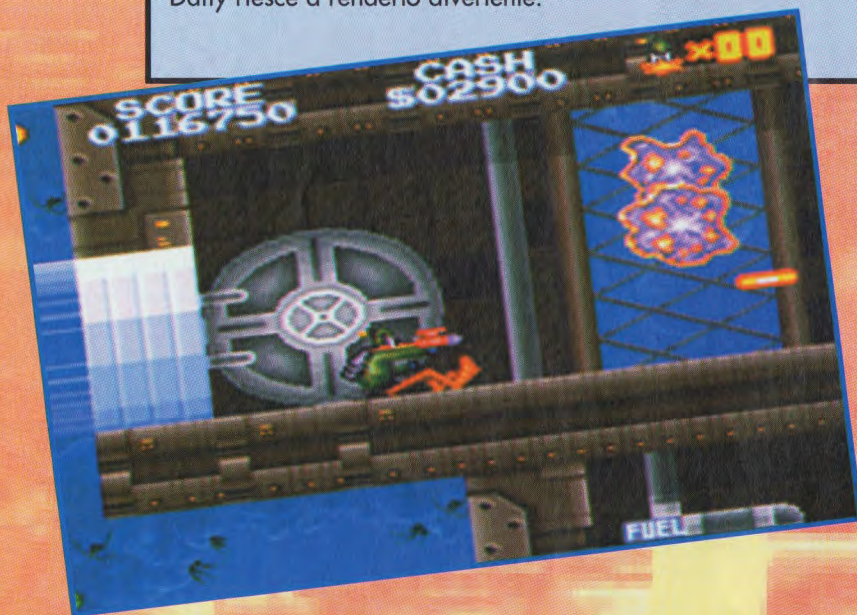
vavano a corto di idee! Immaginate la scena: state realizzando la sceneggiatura del vostro cinquecentesimo cartone, e dopo aver scritto "Daffy urla/cade nel burrone/viene schiacciato da una cassaforte..." vi rendete conto che è simile a tutti gli altri cartoni che

COMMENTO



Paolo

Proprio quando si pensava che i giochi avessero ormai preso la brutta abitudine di sfruttare le solite idee trite e ritrite fino alla morte del mercato, ecco arrivare qualcosa che restituisce fiducia nel futuro del settore. Bisogna anche dire che il gioco non è un'accurata trasposizione della miniserie di Duck Dodgers. Vorrei tanto apprezzare questo gioco (Daffy Duck è uno dei miei 'toons' preferiti) ma non ci trovo nulla per cui mi senta di raccomandarlo. Mi ricorda enormemente **Death Valley Rally**: gli stessi comandi inaffidabili, gli stessi fondali scialbi e la stessa dinamica vacua e ripetitiva. Esistono milioni di modi per sfruttare i diritti di un cartone animato, ed è veramente frustrante vederli tutti ignorati a favore della solita vecchia routine piattafarmistica. Stranamente, neanche la presenza di alcune battute campionate di Daffy riesce a renderlo divertente.



avete scritto. Presto la gente se ne accorgerebbe e smetterebbe di guardarli, gli uffici della Warner Bros verrebbero sommersi di lamentele

scritte, e voi perdereste il vostro adorato lavoro. C'è soltanto una soluzione: ambientare lo stesso cartone in un luogo inedito, con un piccolo



THE MARVIN MISSIONS



marziano dalla buffa voce o qualcosa del genere. Tutti pensano che sia un grande passo avanti, e voi ve la ridete sotto i baffi. Poi tornate a scrivere lo solita vecchia roba, lasciando agli ani-

matori il compito di renderla divertente, e vi limitate a buttar lì un cartone a tema Western/Fantascientifico/Secessionistico/Medievalistico ogni volta che vi va. Questo non è

◆ Paper-negozio ◆

Come qualsiasi personaggio dei cartoni animati, e in particolare quelli appartenenti alla famiglia dei Looney Tunes (Wil E. Coyote in testa), Daffy Duck ricorre agli infernali aggeggi della ditta ACME per risolvere gran parte dei suoi problemi e, allo stesso tempo, far morire dalle risate coloro che stanno dall'altra parte dello schermo. Fortunatamente, la Warner Bros ha elargito al nostro astropapero una grossa somma di denaro da spendere in oggettistica di varia utilità all'inizio di ogni livello, presso l'apposito Prop Shop. Quasi tutti gli articoli in vendita sono armi d'offesa, sebbene alcune di esse siano state "addolcite" per riguardo alle famiglie dei videogiocatori. Benché Daffy sia munito già in partenza di un fulminatore a colpi infiniti, è quasi sempre cosa saggia farsi un nuovo equipaggiamento.



COMMENTO



Fabio

Non sono d'accordo con quanto sostiene Paolo. **Daffy Duck** è un gioco che inizialmente può non dire un granché, ma che migliora col progredire dei livelli. La grafica non fa gridare al miracolo, e i fondali sono talvolta un po' scialbi, però lo sprite di Daffy è una forza. Soricamente, non è il massimo della vita: gli effetti campionati sono grandiosi, ma i pezzi musicali sono a dir poco sgradevoli. Però il gioco in sé è piuttosto buono, e richiede tanto cervello quanto dei buoni riflessi. Daffy è sulle prime difficile da controllare, ma una volta imparato a gestire il suo scudo e il suo jet-pack, manovrarlo è un vero piacere, e presto si scopre che il papero ha molti assi nella manica, come la capacità di usare il proprio fulminatore per raggiungere i livelli più elevati quando il jet-pack esaurisce il carburante. A favore di **Daffy Duck** c'è anche il puro e semplice volume dei livelli, molti dei quali celano stanze bonus segrete alle quali si può accedere soltanto se avete usato con accortezza il carburante di Daffy. Bisogna poi dire che è pure molto impegnativo, specialmente nei livelli più avanzati, dove i nemici non cedono tanto facilmente ai vostri colpi. In definitiva, **Daffy Duck** è un platform come tanti altri, ma non per questo indegno di considerazione. Anzi, ne raccomando volentieri l'acquisto ai fans del genere e...di Daffy, ovviamente.

certamente il ragionamento che sta alla base della più recente conversione videoludica di un cartone animato per il Super NES. La Sunsoft non ha per nulla esaurito le idee; il fatto che il gioco in questione sia un platform avente per protagonista un perso-

DAFFY DUCK THE MARVIN MISSIONS

☆ Offerte Speciali ☆

Eccovi alcuni degli articoli "bellici" più interessanti in vendita presso il Prop Shop del gruppo ACME, con tanto di prezzo accluso:

BOMB GUN - \$ 350

Questa pistola spara delle minuscole granate all'indirizzo del nemico designato. Ha una portata del piffero, ma è senz'altro molto potente.

THREE-WAY GUN - \$ 300

Si tratta di una pistola che spara in tre direzioni: un colpo in linea orizzontale, gli altri due sulle trasversali bassa e alta, rispettivamente. Ottimo contro nemici multipli, o per sveltire il processo di distruzione di quelli più corpulenti.

ELECTRICITY GUN - \$ 300

Quest'arma, a dir la verità, è una mezza bidonata. Sì, è bella, potente e tutto quanto, ma i colpi che spara, volano a bassissima quota e toccano terra a breve distanza dal loro mittente, il che significa che per ottenere dei buoni risultati, dovrete avvicinarvi non poco al bersaglio. Tuttavia, i colpi concessi sono tantissimi.

ANTIMATTER GUN - \$ 400

Bel gingillo davvero questo qui, per non dire che è l'arma più potente di tutto il gioco. Trasforma cose grandi e piccole in cose ancora più piccole. Costa molto, ma ha il suo gran bel perché.



NUTTY ATTACK - \$ 800

Per ben 800 bigliettoni vi aggiudicate una smart bomb da aggiungere a quelle che avete già (una, per cominciare).

JET PACK FUEL - \$ 50

Per soli cinquanta pezzi, due contenitori di carburante per il jet-pack: un'offerta da cogliere al volo.

EXTRA LIFE - \$ 2500

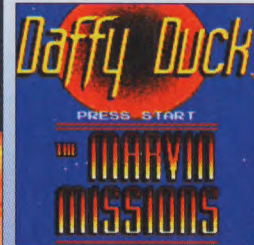
Avrà un prezzo mostruoso, ma è pur sempre una vita extra!



CONTINUE GEM - \$ 1000

Una gemma di queste vi permette di continuare la partita una volta (massi, facciamo la rima) passati a miglior vita.

All'inizio del gioco disponete di ben cinque gemme. Queste e tutti gli altri articoli fin qui illustrati sono reperibili non solo al Prop Shop, ma anche nelle locazioni segrete di ciascun livello, assieme ad altro denaro (guadagnabile anche uccidendo i nemici) e bicchierini di Duck Juice (Succo d'Anatra), indicati per la cura di tutte le vostre ferite.



CASA

SUNSOFT

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

81

▲ Lo sprite di Daffy convince appieno, e gli altri quanto basta

▼ Fondali scialbi in più di un caso

SONORO

74

▲ Il mitico bofonchiare di Daffy Duck in versione campionata

▼ Un mucchio di motivetti insignificanti

LONGEVITÀ

80

▲ Abbastanza vasto e impegnativo come si deve

GIOCABILITÀ

82

▲ Un pacco di mosse e non poca azione

▼ Diventa ripetitivo in breve tempo

GLOBALE

82

Un gioco dalle potenzialità non sfruttate come si doveva (e poteva). Peccato davvero



SUPER HIT PARADE

SUPER HIT PARADE by MBF

Yo! Siete capitati nello spazio classifiche di Super Console, che concentra in poche righe i migliori videogiochi per tutte le console Ninten-

do. Non girate pagina senza aver prima saputo quali sono i titoli più sugosi del mese. Ballate al ritmo delle cha-cha-charts! Disgustoso, ma si è letto di peggio. Ah, fratelli, ci interessa conoscere le vostre prefe-

renze: i videogiochi che vi sono piaciuti di più, in assoluto, per il vostro SNES, NES o Gameboy. Cosa state aspettando? Prendete carta e penna e spediteci le vostre classifiche. A voi l'indirizzo:

SUPER HIT PARADE SUPER CONSOLE

Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 - Milano
(Pianeta Terra)



SNES

1 Super Mario All-Stars	Nintendo	Platform
2 Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro
3 Clayfighter	Interplay	Picchiaduro
4 Fatal Fury 2	Takara	Picchiaduro
5 Flashback	Us Gold	Avventura
6 Sensible Soccer	Sony	Sportivo
7 Actraiser 2	Enix	Azione
8 Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro
9 Super Empire Strikes Back	JVC	Azione
10 Jurassic Park	Ocean	Azione
11 Rock'N Roll Racing	Interplay	Sportivo
12 Skyblazer	Sony	Azione
13 Macross II	Zamuse	Sparatutto
14 Zombies Ate my Neighbors	Konami	Azione
15 TMNT:TF	Konami	Picchiaduro
16 Aladdin	Capcom	Platform
17 Lethal Enforcers	Konami	Sparatutto
18 Battletoads/Double Dragon	Tradewest	Picchiaduro
19 Cool Spot	Virgin	Platform
20 Super Turrican	Seika	Azione
21 Robocop vs Terminator	Virgin	Azione
22 StarWing	Nintendo	Sparatutto
23 Alien 3	Acclaim	Azione
24 Top Gear 2	Kemco	Sportivo
25 Virtual Soccer	Hudson	Sportivo

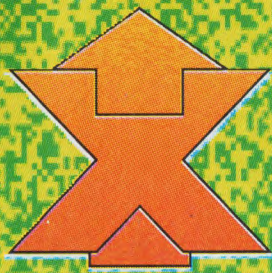


NES

1 Ultimate Stuntman	Codemasters	Azione
2 The Blues Brothers	Titus	Platform
3 Tiny Toons 2	Konami	Platform
4 Bubble Bobble 2	Taito	Platform
5 Jurassic Park	Ocean	Azione

GAMEBOY

1 Zelda: Link's Awakening	Nintendo	RPG
2 Sensible Soccer	Sony	Sportivo
3 Raging Fighters	Konami	Picchiaduro
4 Speedy Gonzales	Sunsoft	Azione
5 Top Rank Tennis	Nintendo	Sportivo
6 The Lawnmower Man	Nintendo	Azione
7 Rodland	Storm	Platform
8 Jurassic Park	Ocean	Azione
9 Dracula	Hudson	Azione
10 Final Fantasy Legend 3	Squaresoft	RPG



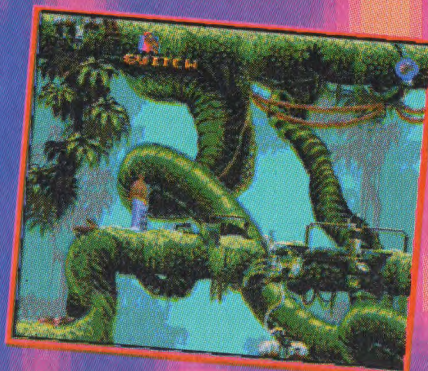
REVIEW



COMMENTO

**Santaz**

Impressionante! E' difficile credere che tutta questa mole di gioco sia stata ficcata in una cartuccia di "soli" 16 Mbit. La grafica è galattica e ci sono una miriade di sequenze animate durante gli intermezzi. Anche la giocabilità è ottima, grazie all'ottimo sistema di comandi e all'incredibile varietà del gioco. L'unico neo è rappresentato dal fatto che una volta che lo finirete non lo rigiocherete più per un po' di tempo ma non preoccupatevi poiché, appena vi dimenticherete qualche particolare o situazione, vi ritornerà lo sfizio e vi assicuro che non resisterete a lungo alla tentazione di reinserire la cartuccia di Flashback dentro la fessura dello SNES.



La trama di **Flash-back** ricorda moltissimo quella di "Total Recall", meglio conosciuto come "Atto di Forza", dove il protagonista (interpretato dal possente Arnold Schwarzenegger), dopo aver recuperato la memoria che gli era stata cancellata, si ritrova in un mare di guai. Nel gioco della Sony i guai sono rappresentati da degli alieni che intendono soggiogare gli umani prendendo le loro sembianze e sterminandoli senza che loro se ne accorgano.

Le difficoltà che Conrad, il protagonista del gioco, dovrà affrontare saranno moltissime, dal dover uscire dalla fitta foresta dove comincia il gioco al partecipare a una trasmissione televisiva in stile "The Running Man". Per questo il protagonista dovrà correre, saltare, uscire vincitore da frenetiche sparatorie contando solo sulla sua forza e su alcuni oggetti.

Il gioco richiede molto tempo per essere portato a termine, non a caso sono presenti delle password e un efficace sistema di salvataggio che vi permetterà di ripartire, ogni volta, dall'ultima sezione raggiunta.

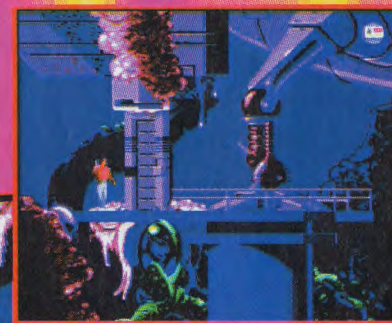
♦ ROTOCHÉ? ♦

Rotoscope, ovvero quella tecnica che permette di ottenere animazioni ultrafluide e molto definite. Il concetto su cui si sviluppa questa tecnica è molto semplice, infatti tutto si basa sul riprendere un attore mentre compie le varie mosse e quindi digitalizzare le immagini.

Il lavoro vero e proprio sarà poi quello di ritoccare i frame

così ottenuti e adattarli per il gioco e questo non sempre risulta un'operazione facile, in quanto, molto spesso, bisogna cavarsela usando al massimo quattro o, se si è fortunati, otto colori.

Tecniche simili, basate sul riprendere attori in carne e ossa, sono state utilizzate per **Pit Fighter** e, come saprà tutto il mondo, **Mortal Kombat**.





COMMENTO



Bio Massa

Fantastico! Praticamente è come giocare un film. Ci sono un sacco di situazioni diverse e tutte molto entusiasmanti e frenetiche. Fantastiche anche le sequenze animate, anche se le ho trovate un po' lente, ma questo è un particolare insignificante. Peccato che in fin dei conti sia proprio come un film e cioè che una volta visto fino alla fine si perde tutto il gusto. Ma come un film la voglia di vederlo tornerà dopo qualche mese e allora sarete di nuovo lì, col joypad in mano a scervellarvi per scoprire come si superava quel dannato ponte. Allora? Cosa fate ancora lì? Andate subito a comprare la videocass.... ehm.... la cartuccia...

OBJECTS ON THE ROAD

In **Flashback** sono moltissimi gli oggetti che troverete, ma solo sei o sette verranno conservati per tutto il corso dell'avventura. Questi possono essere anche usati, persi e quindi ritrovati in situazioni diverse.

Ecco qui, quindi, una breve panoramica di quello con cui avrete più spesso a che fare durante il gioco:

PISTOLA - L'unica arma di cui potrete disporre ha un gittata lunga quanto lo schermo ed è praticamente inesauribile. Questo vuol dire che potete sparare come dannati quando e come volete senza pericolo che questa vi tradisca nei momenti indesiderati.

SCUDI - Una sorta di "pellicola aderente" che vi protegge dai colpi dei nemici. Può assorbire fino a quattro colpi, ma dopo va ricaricata nelle apposite macchine. Attenzione, però, poiché questo oggetto non vi protegge dalle cadute o dai campi di forza.

SCUDO DI FORZA - Uno degli oggetti più utili del gioco, soprattutto durante le sparatorie. Questo genera una barriera di breve durata ma utile per ripararvi dai colpi dei nemici. Anche questa è praticamente inesauribile, per cui non risparmiatevi ad usarla.

PIETRA - Servono, molto spesso, per attivare fotocellule che controllano porte e disinnescano trappole come campi di forza o ponti mobili. E' bene, quindi, portarne con se la maggior quantità possibile.

CREDITI - Al contrario di quanto si pensi, questi non servono a molto, in quanto sono pochi gli oggetti che bisogna comprare nel vero senso della parola.

CHIAVI - Questi cubetti trasparenti sono praticamente indispensabili in quanto aprono porte o ponti altrimenti inaccessibili. Purtroppo si possono usare solo una volta, quindi non usatele come se fossero patatine.

TELETRASPORTATORE E RICEVITORE - Questi due oggetti si trovano quasi alla fine del gioco e sono praticamente indispensabili per terminare la missione. Se lasciate (o lanciate) il ricevitore in un punto, premendo il comando del tele trasportatore vi ritroverete esattamente in quella posizione. Questo si rivelerà estremamente utile, soprattutto in quelle sezioni dove occorre superare grosse altezze o distanze senza l'utilizzo di ascensori o piattaforme.



CASA

SONY

GENERE

AVVENTURA DINAMICA

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

95

▲ Fantastiche le animazioni e ottima scelta dei colori.
▼ Gli oggetti sono troppo piccoli ed è difficile vederli.

SONORO

80

▲ Le musiche durante le sequenze animate eccellenti...
▼ ... ma durante il gioco sembra di assistere a un film muto

GIOCABILITÀ

86

▲ Molto alta, fattore dovuto all'ottimo sistema di controllo
▼ Peccato che ogni tanto ci si confonda con i pulsanti

LONGEVITÀ

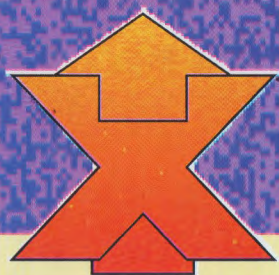
81

▲ Arrivare alla fine è un obbligo
▼ Una volta terminato lo dimenticherete per un bel po' di tempo

GLOBALE

83

Una fantastica avventura interattiva ricca di colpi di scena



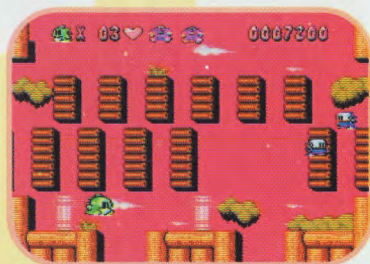
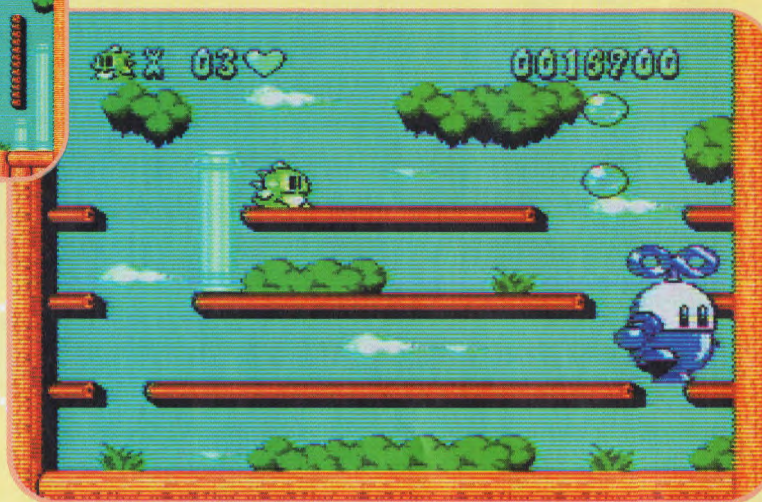
BUBBLE B

REVIEW

Ricordate Bub e Bob, già protagonisti, oltre che del primo **Bubble Bobble**, anche di **Rainbow Islands** e **Parasol Stars**? Il malvagio barone Von Blubba insidia ancora la sopravvivenza sulla terra, riusciranno nell'impresa di sconfiggerlo anche questa volta? La risposta è no,

o almeno non loro. Eh sì, gli anni passano anche per i supereroi e così Bub e Bob sono morti. Fortunatamente, nel poco tempo libero tra un'avventura e l'altra, sono riusciti a metter su

famiglia. Ecco allora che, come tradizione vuole, siano i figli a prendere il posto dei genitori. Cub e Rub (hanno fantasia per i nomi in famiglia, non gli hanno mica dato nomi banali come Mario o Luigi!) si ritrovano trasformati in dinosauri spara-bolle, a dover salvare il mondo, esatta-



Le mille bolle blu

Oltre alle bolle che emetterete voi, ci sono altre sfere

che girano per lo schermo: in genere sono lì per aiutarvi. Una volta prese, produrranno degli effetti più che utili. Alcune liberano dei fulmini che girano per lo schermo, altre liberano un torrente d'acqua, altre ancora producono delle fiamme oppure dei tornado. Senza dubbio le migliori sono sicuramente le bolle con la stella: liberano una serie di stelline che si espandono nello schermo.

COMMENTO



Simon

Ho aspettato questa cartuccia per mesi, essendo un grande fan della prima puntata di questa saga. Ora che ce l'ho tra le mani avrei preferito attendere di più. Le caratteristiche che differenziano questo gioco dal primo **Bubble Bobble** sono pochissime. Sembra che la Taito abbia mischiato alcune caratteristiche di **BB** con altre di **Parasol Stars**, ottenendo un risultato non molto soddisfacente. Certo il gioco mantiene comunque il suo fascino ed è sicuramente più impegnativo del primo, anche se non basta qualche azione in più e tonnellate di bella grafica per avere successo. Prima di prendere questa cartuccia pensateci bene, se avete già un'altra puntata di questa saga, magari proprio il primo **Bubble Bobble**, forse questa non è proprio indispensabile.

BOBBLE 2



CASA PRODUTTRICE

TAITO

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

PARALLELA

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

Largo ai giovani

Rispetto ai loro

*vecchi parenti, Cub e Rub sono dotati di maggiori poteri. Se invece di emettere una singola bolla tenete premuto il tasto per pochi secondi riuscirete a formarne tre una dietro l'altra. Se inoltre trattenete una bolla, riuscirete a portare in giro l'altro dinosauro fino a che non la liberete: proprio come succedeva in **Parasol Stars**.*



mente come era successo ai loro genitori. Tutto si svolge come nel primo **Bubble Bobble**: dovete ingabbiare i nemici nelle bolle per poi farli esplodere. Cosa aspettate? Volete dimostrare o no che i figli possono essere meglio dei genitori?



COMMENTO



Marco

Bubble Bobble 2...
Bubble Bobble 2... di seguito ha ben poco, nel senso che è praticamente identico all'originale! Certo, ci sono alcune novità negli schermi, ma ben poca cosa per giustificare un nuovo gioco. Più che altro sembrano solo dei nuovi livelli. Non ho niente contro il primo **Bubble Bobble**, ma bisogna dire che è stato uno di quei giochi a cui si è giocato tanto da rimanerne annoiati, senza contare i vari seguiti ed i vari cloni. Comunque questa cartuccia è sicuramente più impegnativa della precedente e interesserà principalmente due categorie di giocatori: i veri maniaci di Bub e Bob che non si sono ancora stancati di giocarli, e coloro che non avendo la prima parte vogliono comunque possedere un gioco del genere. Certo sarebbe stato meglio se avessero aggiunto qualcosa allo schema di gioco, come ad esempio lo scrolling. **Bubble Bobble 2** resta sempre un prodotto molto giocabile per quelli di voi che non si sono ancora stancati di giochi di questo tipo.

GRAFICA

81

▲ Stupenda l'animazione degli sprite principale e ottimo l'uso dei colori

▼ Nemici non molto numerosi

SONORO

64

▲ Tonnellate di effetti sonori...

▼ ...sfortunatamente non di ottima qualità

LONGEVITÀ

83

▲ Livelli vari e impegnativi

▼ Vi stancherà presto se avevate già l'originale

GIOCABILITÀ

87

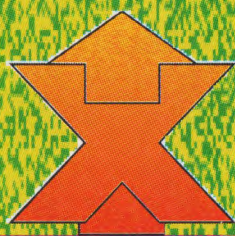
▲ Solita azione, immediata e frenetica

▼ Poche novità nello schema di gioco

GLOBALE

84

Un gioco divertente, ma i fan di Bub e Bob non lo troveranno granché interessante



LAST ACTION HERO

REVIEW



E nnesimo film di Schwarzy, ennesima conversione in tutti i formati possibili e immaginabili, ennesimo schema di gioco, classico delle conversioni da film. Dovete sapere infatti che nella maggior parte dei giochi di questo tipo, **Batman, Robocop, Total Recall**, ci troviamo davanti a giochi praticamente identici in cui cambiano solo gli sprite e poco altro. Anche questa volta vi trovate a dover affrontare i nemici attraversando schermi più o meno simili a quelli di un platform game ed



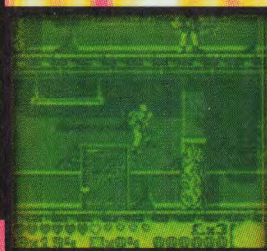
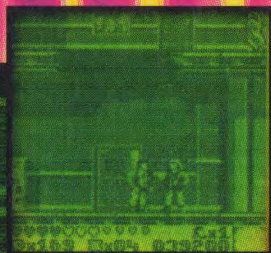
Marco

COMMENTO

UFFA, un altro gioco di questo tipo e faccio Harakiri con la mia stecca da hockey! **Last Action Hero** è il più classico esempio di gioco che spera di vendere col solo nome, senza avere delle qualità proprie che ne giustificano l'acquisto, se non il fatto di essere attratti dal film. La grafica non è delle migliori e comunque tende a confondersi con i fondali. I livelli sono di una banalità mostruosa e per giunta la difficoltà è stata mal calibrata, rendendo il gioco frustrante fin dalle prime partite. Forse sono fin troppo critico ma se un gioco non brilla certo di originalità, quanto meno si spera che sia stato realizzato decentemente. **Last Action Hero** non è un gioco totalmente orrendo, solamente che ce ne sono decine di questo tipo, e purtroppo altrettanti realizzati in modo così mediocre.

anche questa volta per rompere la monotonia è stato inserito qualche livello di guida qua e là. Entrando nei dettagli, in **Last Action Hero** il personaggio che andate ad interpretare si chiama

un film interattivo in cui entra ed esce per aiutare un bambinetto). Wow! Devo dire che in fatto di originalità si sono proprio sprecati... e purtroppo non solo in quello.



SCHWARZY IN HIT PARADE

Anche se in questo film il nostro energumeno si cimenta alla chitarra: non stiamo però parlando di un suo disco ma del fatto che probabilmente è l'attore che ha avuto più incarnazioni sugli schermi dei computer di chiunque

altro. Si parte ai tempi di **Commando**, per poi passare a **Total Recall**, **Running Man**, **Terminator 1 e 2** arrivando fino agli ultimi successi: **Last Action Hero** e **Terminator vs Robocop** (o viceversa, non mi ricordo chi gioca in casa).



CASA

SONY IMAGESOFT

GENERE

ARCADE ACTION

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

66

▲ Sprite ben animati e scrolling fluido

▼ Gli sprite sono così piccoli che si tende a confonderli con i fondali

SONORO

75

▲ La musica è l'unica cosa che mi è piaciuta veramente di tutto il gioco

▼ Gli effetti sonori sono un inno alla mediocrità

LONGEVITÀ

60

▼ Presenta dei problemi di gradazione della difficoltà

GIOCABILITÀ

67

▲ Passati i primi problemi potreste divertirvi per un po'...

▼ ... non per molto comunque

GLOBALE

67

L'ennesima conversione da film fatta con lo stampino. Nessuna novità a parte che è basato su un nuovo film di Schwarzenegger...

Jaguar 64 bit
Telefona

DISPONIBILI
LE ULTIME NOVITÀ

GAMEGEAR



Importazione
diretta
USA e
JAPAN

GAME BOY™

MORCANA

REAL
300 INTERACTIVE MULTIPLAYER™

AMIGA
CD 32

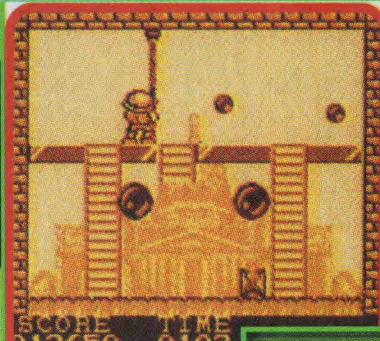


3 COUNT BOT	340.000	CONSOLE CD32 COMMODORE	689.000	CONSOLE 3 DO NTSC	1.450.000
ART OF FIGHTING	250.000	ALIEN BREED - SPECIAL EDITION	75.000	CONSOLE 3DO RGB	129.000
BASEBALL STAR 2	199.000	CHAOS ENGINE	75.000	BATTLE CHESS	129.000
BLUE'S JOURNEY	139.000	D/GENERATION	75.000	CRASH N' BURN	129.000
BURNING FIGHT	219.000	DEEP CALL	75.000	DRAGON'S	129.000
CROSSED SWORD	219.000	DEFENDER OF THE CROWN II	75.000	REVENGE STELLAR 7	129.000
CYBER LIP	99.000	ELITE	75.000	IT'S A BIRD'S LIFE	129.000
EIGHTMAN	219.000	F 17 CHALLENGER	75.000	JOHN MADDEN FOOTBALL	129.000
FATAL FURY 2	99.000	INFERNO	75.000	LEMMINGS	129.000
FATAL FURY SPECIAL	219.000	INTERNATIONAL OPEN GOLF	75.000	MAD DOG MC CREE	129.000
JOY JOY KID	99.000	JAMES POND 2	75.000	OUT OF THIS WORLD	129.000
KING OF MONSTER 2	330.000	LEGEND OF SORASIL	75.000	PETER PAN	129.000
MUTATION NATION	430.000	LIBERATION	75.000	PUTT PUTT JOINS THE PARADE	129.000
NINJA COMBAT	99.000	LOTUS TURBO TRILOGY	75.000	SAN DIEGO ZOO ANIMALS	129.000
ROBO ARMY	229.000	MICROCOSM	75.000	SEWER SHARK	129.000
SAMURAI SHODOWN	269.000	MORPH	75.000	SPACE SHUTTLE	129.000
SENGOKU 2	99.000	OVERKILL & LUNARC	75.000	SUPER WING COMMANDER	129.000
SOCCER BRAWL	449.000	PROJECT X	75.000	TOTAL ECLIPSE	129.000
SUPER SIDE KICK	299.000	SENSIBLE SOCCER	75.000		
WORLD HEROES 2	199.000	SURF NINJA	75.000		
	279.000	TOTAL CARNAGE	75.000		
	339.000	UTOPIA 2	75.000		
		ZOO!	75.000		

VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955

Spedizioni
velocissime
con corriere
su richiesta
del cliente

TUTTI I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI



REVIEW



Cosa dire parlando di **Pang**? E' praticamente impossibile non conoscerlo o non averlo mai sentito nominare, dato l'incredibile successo che ha avuto sia in versione coin-op, sia nelle conversioni per computer e console. E' l'ennesimo esempio che da un buon concept, neanche eccessivamente complesso, si può ricavare un grande gioco anche senza sfruttare al massimo le capacità grafiche e tecniche di una macchina. Questa conversione su Gameboy era quantomeno doverosa, infatti sono i giochi di questo tipo (non molto complessi ma divertenti) quelli che meglio si adattano ad es-

PONG



Ecco una serie di personaggi che interverranno nel gioco.

GRANCHIO

L'unico che potremmo definire un vostro amico, se viene a contatto con le palle le distrugge.

APE

Vola in circolo e schizza per lo schermo quando tocca una palla. Se vi colpisce perderete temporaneamente la possibilità di sparare.

GUFO

Vola orizzontalmente per lo schermo e cerca di colpirvi per impedirvi di sparare.

PAGURO

Questo strano animale acquatico si arrampica sulle pareti e vi piomba addosso. L'effetto che produce è ancora lo stesso.

PICCHIO

Questo uccello ha la caratteristica (buona) di distruggere le sfere e quella (cattiva) di impedirvi di sparare se vi colpisce.

COMMENTO



Marco

Wow! Anche se non sono mai stato un grande campione a questo gioco, **Pang** mi è sempre piaciuto. Questa conversione mantiene praticamente invariato lo spirito e il divertimento dell'originale. Sono praticamente stati inseriti tutti gli elementi delle versioni coin-op. Con le sole differenze di uno schema di gioco leggermente rimpicciolito e di livelli un filo meno complessi e un po' meno numerosi. Il divertimento è comunque assicurato. Se bisogna trovare un vero e proprio difetto in questa cartuccia si può dire che è totalmente assente l'opzione per due giocatori. Forse è un bene così perché con la miniaturizzazione si sarebbe rischiato di creare troppa confusione sullo schermo. Un gioco vivamente consigliato a tutti: scommetto che sarà un best seller di questo inverno.

sere trasferiti sul frugileto di casa Nintendo. Esempi come questo possono essere **Tetris**, **Su-**

per Mario e tutti gli altri vecchi classici che hanno trovato nuova gloria su questa console.

PING

Inizialmente nel gioco disponete di un tipo molto semplice di arpioni, ma durante la partita avrete l'occasione di raccogliere oggetti che vi saranno molto utili, sia per potenziarvi, sia per semplificarvi la vita.

DOPPIO ARPIONE

Grazie a questo power-up potete sparare due arpioni contemporaneamente al posto di uno: forse sembrerà un misero vantaggio ma in alcune situazioni è un'arma indispensabile.

ARPIONE POTENZIATO

Invece di terminare la propria corsa quando incontra un ostacolo, ci si attacca rimanendo saldo fino a che una palla ci sbatte contro.

DINAMITE

Riduce tutti i palloni in sfere più piccole. State attenti, in alcune occasioni invece che un aiuto può trasformarsi in uno svantaggio.

MITRAGLIATORE

Invece di sparare i soliti arpioni potrete sparare proiettili. La vostra potenza di fuoco sarà sicuramente maggiore ma avrete lo svantaggio di dovervi posizionare sotto la palla per poterla colpire.

CLESSIDRA

Vi concede altro tempo per poter terminare il livello.

SVEGLIA

Blocca le palle nella loro posizione, rendendovi molto più facile il compito di colpirle.

SCUDO

Quando lo possedete non potete essere uccisi dal contatto con le palle. Svanisce una volta che venite colpiti.

OGGETTO MISTERIOSO

Poi tanto misterioso non è, lo sappiamo benissimo che vi regala una vita!



CASA

HUDSON SOFT

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

UFFICIALE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Ottima in tutti i dettagli, comprese le immagini tra un livello e l'altro.
▼ Animazione delle palle non proprio naturale

SONORO

84

▲ Buona musicchetta
▼ Effetti sonori nella norma

LONGEVITÀ

93

▲ Grandioso fin dalla prima partita
▼ All'inizio si risente del rimpicciolimento dello schermo

GIOCABILITÀ

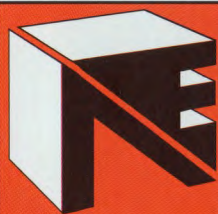
87

▲ Non vi stancherete di giocarlo per parecchio
▼ Si sente la mancanza del modo a due giocatori

GLOBALE

90

In genere sono molto cauto a dare voti così alti ma questa volta non ho avuto alcuna esitazione. **Pang** è un gran bel gioco, convertito in maniera eccellente sul Gameboy



NEWEL[®] srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)



GAME BOY PREZZO PAZZO!



**GRATIS CON
L'ACQUISTO
DI 2 GIOCHI**

GAME BOY - "TOP 25"

- | | |
|-------------------------|-----------|
| 1) POLE POSITION F.1 | L. 65.000 |
| 2) ALIENS 3 | L. 55.000 |
| 3) INDIANA JONES | L. 65.000 |
| 4) JURASSIC PARK | L. 68.000 |
| 5) SUPER MARIO LAND 2 | L. 58.000 |
| 6) MORTAL KOMBAT | L. 59.000 |
| 7) SUPER KICK OFF | L. 39.000 |
| 8) STAR WARS | L. 59.000 |
| 9) MUHAMMED ALI' BOX. | L. 58.000 |
| 10) TURTLES | L. 49.000 |
| 11) Mich. JORDAN BASKET | L. 29.000 |
| 12) SNOOPY'S | L. 39.000 |
| 13) TOP RANK TENNIS | L. 45.000 |
| 14) BIONIC COMMANDO | L. 38.000 |
| 15) BATMAN | L. 39.000 |
| 16) PRINCE OF PERSIA | L. 39.000 |
| 17) CAESAR PAL. CASINO | L. 48.000 |
| 18) NINJA BOY 2 | L. 48.000 |
| 19) MARBLE MADNESS | L. 39.000 |
| 20) Q - BERT | L. 29.000 |
| 21) MAC DONALD LAND | L. 39.000 |
| 22) PIPE DREAM | L. 29.000 |
| 23) AVENGIN SPIRIT | L. 29.000 |
| 24) EMPIRE STRIKE BACK | L. 59.000 |
| 25) HUNCH BACK | L. 39.000 |

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR TEL.

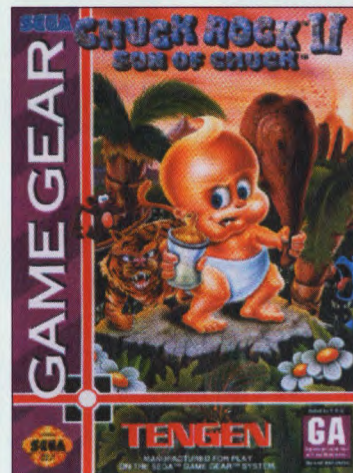
ACCESSORI PER GAME GEAR

Alimentatore AC/DC 220V. originale L. 25.000
Big Windows II (super lente) L. 29.000
Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce.
Power Pack battery pack per GG L. 68.000
Game Gear Action Replay L. 88.000

TITOLI GAME GEAR

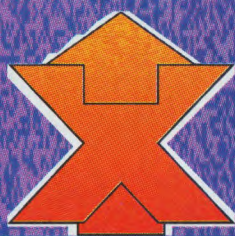
AERIAL ASSAULT	L. 29.000
ALESTE II	L. 39.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCH RIVAL BASKET	L. 65.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000
CHAKAN FIGHTING	L. 58.000
CHESSMASTER - SCACCHI	L. 49.000
CHUCK ROCK II	L. 78.000
COOL SPOT	L. 75.000
CRASH DUMMIES	L. 68.000
DESERT STRIKE	L. 78.000
DOUBLE DRAGON	Telefonare
DRACULA	L. 69.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 75.000
EVANDER HOLYFIELD BOXE	L. 48.000
FANTASTIC DAZZY	Telefonare
GEORGE FOREMAN BOXE	L. 48.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 45.000
HOOK	L. 68.000
INDIANA JONES	L. 48.000
JAMES POND II	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 65.000
LAND OF ILLUSION	L. 69.000
LEADERBOARD GOLF	L. 49.000
LEMMINGS	L. 65.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 48.000
MICKY MOUSE	L. 48.000
MICROMACHINE	L. 68.000
MORTAL KOMBAT	L. 75.000
OUT RUN EUROPA	L. 49.000
PAPER BOY 2	L. 59.000
PGA TOUR GOLF	L. 78.000
PREDATOR TWO	L. 59.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
SHINOBY 2	L. 49.000
SONIC 3	Telefonare
SONIC I	L. 39.000
SONIC II	L. 49.000
SMASH TV	L. 29.000
SPACE HARRIER	L. 38.000
SPACE INVADERS	L. 39.000
SPIDERMAN	L. 48.000
STAR WARS	L. 75.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L. 55.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L. 65.000
STRIDER II	L. 75.000
SUPERMAN	L. 48.000
SUPER MONACO GP II - SENNA-	L. 38.000
SUPER SMASH TV	L. 29.000
TALE SPIN	L. 55.000
TERMINATOR 2	L. 75.000
THE OTTIFANTS	L. 68.000

TOM AND JERRY	L. 65.000
ULTIMATE SOCCER	L. 68.000
W.C. SOCCER	L. 59.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 38.000
WINTER OLYMPICS	L. 78.000
WWF WRESTLER MANIA 2	L. 75.000



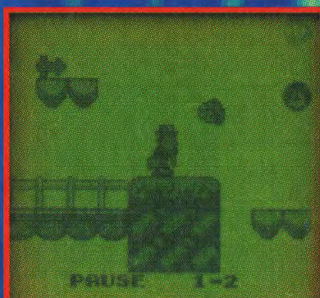
**DISPONIBILI SENSIBLE SOCCER
E DONALD DUCK PAPERINO!**

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

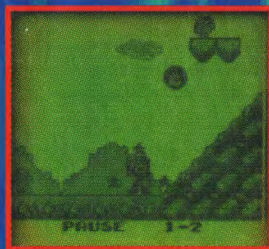


FELIX THE CAT

REVIEW



Pratamente tutti i personaggi dei fumetti e un po' meno quelli dei cartoni animati, hanno avuto una loro trasposizione in video-



gioco, soprattutto sul Gameboy, essendo una console indicata anche ai più piccoli. Mancava all'appello uno dei personaggi

LA CORSA AGLI ARMAMENTI

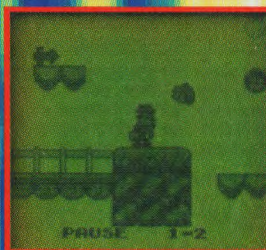
All'inizio dell'avventura Felix può difendersi, o attaccare a seconda dei punti di vista, solo con un guantone a molla. Raccolgendo le palle con la sua effigie può ottenere armamenti ben più potenti, come carri armati o aeroplani. Dovrete infatti raccogliergliene dieci per ottenere un power-up. A metà di ogni decina di palle raccolte (15, 25, 35 e così via) otterrete invece una unità

di energia. Quando venite colpiti, perdete l'ultima arma che avete acquistato, quando le perdete tutte siete morti. Vi è però un modo molto semplice per morire anche se siete ancora perfettamente armati: cadere in un buco. In questo caso nonostante siate super blindati e armati fino ai denti, nulla vi salva da una morte immediata.

COMMENTO



Marco *Lo so, lo so. Sono io il primo che si lamenta sempre della poca originalità che hanno la maggior parte dei giochi che escono sul mercato. Neanche in questo caso si può dire che i programmatori abbiano tirato fuori dal cilindro magico qualche invenzione, però il classicissimo schema del platform game è stato realizzato in modo veramente raffinato. La grafica è simpatica e accattivante, in perfetto stile cartoons. I livelli, nonostante una certa semplicità, sono vari e ben strutturati. E' chiaro che i principali clienti di questo gioco siano i bambini, ma bisogna dire che nonostante tutto Felix the Cat non è affatto un prodotto banale, nonostante lo schema trito e ritrito, e piuttosto divertente. Se vi manca un prodotto del genere, magari perché avete appena acquistato questa console, e volete qualcosa di non troppo impegnativo, forse questa cartuccia fa proprio per voi. La sconsiglio invece a chi ha già un'abbondante collezione di giochi di questo tipo ed è ormai un giocatore esperto e smalzato.*



storici dei cartoons: Felix. Ricordo ancora quando vedevo le sue avventure ancora in bianco e nero... ah beata gioventù! La Hudson Soft ha ovviato a questa mancanza inserendo il simpatico felino in un platform game di quelli più classici, alla Mario Bros tanto per intenderci. Schema già usato più volte per personaggi del genere. Il nostro

Felix si trova così a doversi destreggiare in sei livelli carichi di nemici, bonus, schermi segreti e guardiani di fine livello. E' chiaro che questo gioco è indirizzato al pubblico dei più giovani, vista la non elevata difficoltà, ma una volta tanto questa scusa non è stata utilizzata per produrre un gioco oltremodo semplice e piatto. D'altronde il marchio Hudson assicura sempre una certa qualità, no?




CASA
HUDSON SOFT
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
UFFICIALE
VERSIONE
EUROPEA
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA

85

▲ Lo sprite di Felix è ben realizzato in tutte le sue trasformazioni
▼ Varietà non elevata

SONORO

80

▲ Buona la musicchetta di accompagnamento

LONGEVITÀ

84

▲ Coinvolgente fin dalla prima partita

GIOCABILITÀ

79

▲ Adatto per giocatori molto giovani
▼ I più grandicelli lo finiranno in poche partite

GLOBALE

83

Un gioco che non ha certo nell'originalità il suo punto forte, ma che è stato realizzato con estrema cura in tutte le sue parti. Indirizzato ai più piccoli

E' IN EDICOLA IL PRIMO NUMERO DI...

tutto **MODELLISMO**

Mensile di tecnica pratica ed attualità

La rivista mensile d'attualità, nuove idee e realizzazioni pratiche nel mondo del modellismo e diorami.

La Hobby & Work annuncia in edicola questa nuova realizzazione editoriale.

IN OGNI NUMERO:

TECNICHE DI BASE ED AVANZATE PER REALIZZARE

- mezzi militari e civili di cielo, di mare e di terra
- figurini civili, militari e fantasy
- diorami

INFORMAZIONI SU

- manifestazioni
- novità del settore dai collezionisti e dalle aziende.

FILO DIRETTO con la redazione per la risoluzione dei problemi dei modellisti.

In edicola a sole 7.500 Lire

UNA REALIZZAZIONE

 **HOBBY
& WORK**
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

Anno I - N°1 Gennaio '94 - L. 7.500 - Frs. 11.00
Spedizione in Abb. Post. Gruppo II/70
Tav. Percep. (Tassa Riccost.) Milano CNP Rosalia

tutto **MODELLISMO**

Mensile di tecnica pratica ed attualità



SOMMARIO

TORNADO FMK3	4
COLORAZIONE FIGURINI CON ACRILICI	10
PEUGEOT 405	16
SAW GUNNER	22
REALIZZAZIONE EDIFICIO	28
MERKAVA	38

BUONO SCONTO
1.000 Lire
invalle
da consegnare all'edicolante
e valido per l'acquisto del primo numero di
"TUTTO MODELLISMO"

L'importo di questo buono sarà rimborsato al rivenditore di giornali dal distributore locale e/o in caso di fornitura diretta del periodico dalla S.O.D.I.P. Angelo Patuzzi di Milano.

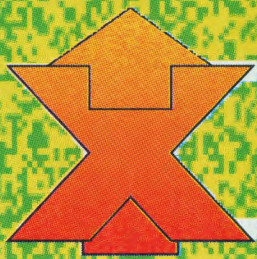
COGNOME _____

NOME _____

VIA _____ N° _____

CAP _____ CITTÀ _____

TEL. _____ FIRMA _____



SUPER

a cura di Bio Massa e Char Aznable

Beffare la macchina, uno dei sogni dell'uomo da quando David Bowman giocava a scacchi con Hal 9000 in 2001. Tranquilli, noi di Super Console amiamo i videogiochi (non so se s'era capito), ma ci alletta non poco l'idea di superare tonnellate di livelli e vedere tutto quello che c'è da vedere in un videogioco, per cui puppatevi queste gabele e siate felici e contenti con le vostre console. Amen.

MORTAL KOMBAT

SNES

TUTTE LE MOSSE FINALI

Ecco tutte le mosse finali per ogni personaggio di questo violentissimo gioco targato Acclaim:

KANO - Indietro, Basso, Avanti, B (Dovete posizionarvi molto vicini all'avversario).

JOHNNY CAGE - Avanti, Avanti, Avanti, Y.

LIU KANG - Cominciando dal basso, fate un cerchio completo in direzione del vostro avversario, il tutto tenendo premuto il pulsante L o R.

RAYDEN - Avanti, Avanti, Indietro, Indietro, Indietro, Y (Dovete essere molto veloci e vicini all'avversario).

SUB-ZERO - Avanti, Basso, Avanti, Y.

SCORPION - Tenete premuto L



o R, Alto, Alto.
SONYA - Da qualunque posizione premete: Avanti, Avanti, Indietro, Indietro, R.



BATMAN RETURNS

SNES

Lunga vita al Cavaliere Oscuro! E infatti beccatevi il cheat per avere uno zinzino in più di clonazioni di Batman:

9 VITE

Usando il secondo joypad premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A. Si sentirà una breve musicchetta dopodiché dovrete posizionare il cursore su REST. A questo punto selezionate nove vite e andate col pestaggio.

EXHAUST HEAT 2

SNES

Tanti trucchi per tutti i gusti: per attivarli, basta usare il secondo joypad e inserire le sequenze prima che scompaia lo schermo NOTICE.

GIOCHI BONUS

Premete Y, Y, Y, Y, X, X oppure X, X, Y, Y, Y, Y, Y.

MODO TIME ATTACK

Premete Su, X, Destra, Y, Giù, B, Sinistra, A, A.

SELEZIONE DEL RANK

Su, Giù, Sinistra, Destra, X, B, Y, A, A, A, A, A, A, A.

SOUND TEST

L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, R.

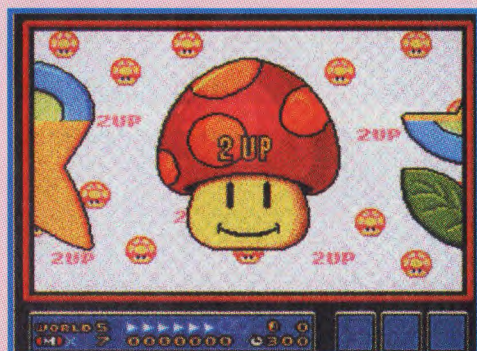


SUPER MARIO ALL STARS

SNES

COME TROVARE I WARP WHISTLE

Giocate a Super Mario Bros 3 e raggiungete il World 1-3. Quindi raggiungete la grossa piattaforma bianca vicino alla fine del livello, saliteci e accovacciatevi finché non sprofonderete all'interno del blocco. Adesso correte a destra e raccogliete il Warp Whistle. Dopo essere usciti premete START, salvate e uscite dal gioco. Ripetete tutto dall'inizio in modo da trovare i rimanenti Warp Whistle.



VITE EXTRA INFINITE

Giocate a Super Mario Bros 1 e arrivate al World 3-1. Vicino alla fine dello schema state attenti alla piramide dalla quale scendono due tartarughe. Posizionatevi in prossimità della base della piramide e quando la seconda tartaruga farà per scendere dall'ultimo blocco, saliteci sopra in modo da saltare in continuazione sulla tartaruga e guadagnare, così, un'infinità di 1-Up.

TUTE ILLIMITATE

In Super Mario Bros 3 arrivate al World 6 e superate i livelli 1 e 2. A questo punto dovrebbe trovarsi nelle vicinanze uno dei fratelli Hammer. Eliminatelo e raccogliete il martello. Posizionatevi sulla destra del tubo bloccato dalla roccia, entrate nella casa di Toad e prendete la tuta. Visualizzate la mappa, premete START e scegliete l'opzione "Save and Quit.". Quindi caricate l'ultima situazione salvata. Appena ricomincerete a giocare, entrate nel tubo più vicino a voi in prossimità delle rocce. Ritornate alla casa di Toad e prendete un'altra tuta. Ripetete il processo e potrete disporre di un numero illimitato di tute.

STREET FIGHTER II TURBO

SNES

BACKFLIP DI VEGA

Nel manuale di istruzioni non viene spiegato come realizzare il Backflip di Vega. Nel modo Turbo questo si ottiene premendo i tre pulsanti dei pugni contemporaneamente mentre, nel gioco normale, basta premere due volte verso destra o sinistra a seconda della posizione del giocatore. Il Backflip è un'ottima contromossa per evitare palle di fuoco, eccetera.

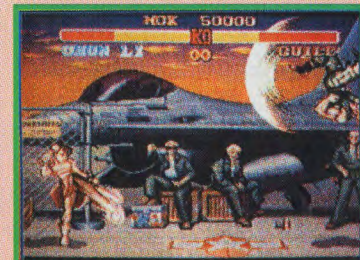
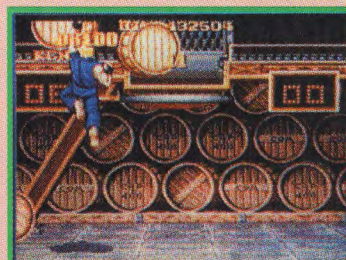


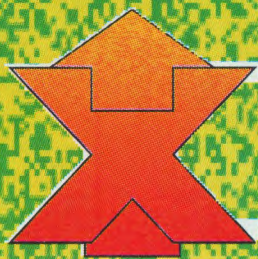
SCHERMO DI CONFIGURAZIONE SEGRETO

Questo trucco funzionava in Street Fighter II e funziona anche nella versione Turbo. Per configurare i pulsanti senza entrare nel menu "Options" andate nel menu di scelta dei personaggi e scegliete il vostro. Tenendo premuto SELECT, selezionate lo schema e apparirà lo schermo di configurazione.

DISATTIVAZIONE DELLE MOSSE SPECIALI

Ecco un trucco interessante. Selezionate il "VS Mode" del modo Turbo o Normal e scegliete i personaggi. Durante la scelta dello schema e dell'handicap, prendete il secondo controller e premete, in ordine, i seguenti pulsanti: BASSO, R, ALTO, L, Y, B. Dovreste sentire delle note musicali e lo schermo dovrebbe scorrere a sinistra rivelando un menu secondario. Quest'ultimo permette di attivare o disattivare le varie mosse speciali, il che permetterà ai principianti di giocare contro persone più esperte senza ritrovarsi sconfitti in partenza.





SUPE

GOOF TROOP

SNES

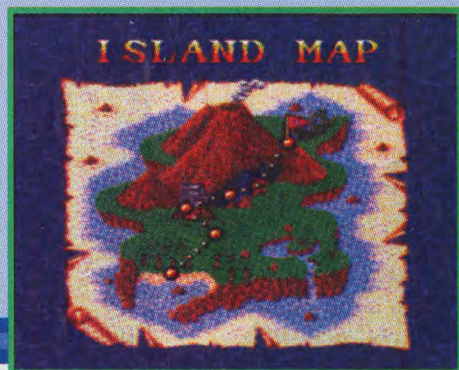
PASSWORD

Ecco qui elencate le password per i vari livelli di Goof Troop.

LIVELLO 2 - Ciliegie, Diamante rosso, Diamante blu, Ciliegie, Banane.

LIVELLO 3 - Diamante rosso, Ciliegie, Diamante blu, Diamante blu, Diamante rosso.

LIVELLO 4 - Banane, Ciliegie, Diamante blu, Diamante rosso, Banane.



TUFF E NUFF

SNES

USARE I VARI NEMICI

Per utilizzare tutti i vari personaggi (inclusi i nemici), entrate nello schermo di selezione (dove ci sono i tre riquadri) e premete, in ordine, i vari pulsanti: SINISTRA tre volte, DESTRA tre volte e SINISTRA sette volte.

Quindi premete START e sentirete il rumore di un'esplosione e gli altri personaggi appariranno sullo schermo. Per giocare uno contro l'altro, usando i vari nemici, ripetete lo stesso procedimento e resettate la console. Quando riapparirà lo schermo di selezione premete DESTRA tre volte, SINISTRA tre volte, DESTRA sette volte e, infine, START.

WOLFCHILD

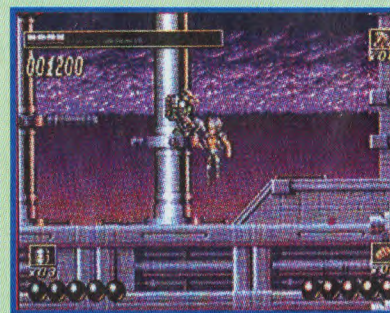
SNES

INVULNERABILITA'

Attraversate il primo livello e uccidete il guardiano. Appena alzate il braccio in segno di vittoria premete A, B e START contemporaneamente



(fatelo due volte, per sicurezza). In questo modo diventerete invulnerabili, ma non toccate le varie icone che restituiscono l'energia o perderete questo vantaggio.



SUPER JAMES POND

SNES

STANZA SEGRETA

Per trovare la stanza segreta di Super James Pond dovreste percorrere tutte le strade che vanno verso destra. Appena raggiungerete l'ultima



torre, saltate sulla piccola piattaforma sul tetto, correte a sinistra finché non vi ritroverete all'interno della torre stessa.



YOSHI'S COOKIE NES

SELEZIONE LIVELLI 11-99

Ecco un sistema per avere accesso a tutti i livelli compresi tra l'11 e il 99. Andate nello schermo delle opzioni, settate MUSIC OFF, SPEED HI e il livello 10. Tenete, quindi, premuto il joypad verso l'alto e schiacciate SELECT: il 10 cambierà in 11. Adesso potete cambiare qualsiasi opzione e selezionare i vari livelli fino al 99.

YOSHI'S COOKIE SNES

PER SFIDARE AVVERSARI AVANZATI

Selezionate Round 10, velocità HIGH e musica OFF. Tenete premuti i pulsanti L e R sul secondo pad poi premete START.

PER OTTENERE ALTRI 90 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Scegliete COM per il MODE. Premete L, R, X e START contemporaneamente.

SUPER TURRICAN SNES

MENU DEL SOUND TEST

Per ascoltare tutte le fantastiche musiche in Dolby Surround, usate questo trucchetto. Prima, entrate nel menu delle opzioni, evidenziate (senza premere) "EXIT" e, quindi, premete i seguenti pulsanti: L, R, X e A tenendo schiacciato il pulsante START. Apparirà, come per incanto, il Sound Test Menu.

SALTARE I LIVELLI

Mentre giocate premete START per inserire la pausa. Ora premete DESTRA, SINISTRA, BASSO, DESTRA, A e quindi START. Sentirete una musicchetta e vi ritroverete al livello successivo. Potete usare questo trucco in ogni livello.

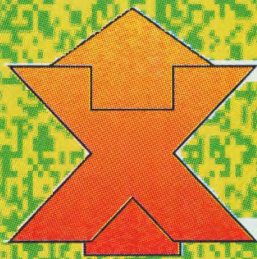
FINAL FIGHT 2 SNES

USARE DUE PERSONAGGI UGUALI

Sapete che è possibile giocare in due con lo stesso personaggio? Nello schermo dei titoli, quando scegliete il tipo di gioco, premete i seguenti pulsanti nel seguente ordine: BASSO, BASSO, ALTO, ALTO, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA e i tasti L e R contemporaneamente. Lo schermo diventerà blu.

Scegliete il modo a 2 giocatori e andate nello schermo di selezione dei personaggi. Adesso, sia il primo giocatore che il secondo, potranno scegliere lo stesso personaggio ma con colori differenti.





SUPE

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

SNES

VITE EXTRA

Questo gioco vi sembra troppo difficile e non riuscite a superare i livelli avanzati? Non abbiate paura poiché, questo trucco, vi permetterà di giocare con un numero maggiore di vite e di crediti. Quando appare il simbolo della Tradewest o lo schermo dei titoli premete START; la bandiera dei Battletoads diventerà rossa. Adesso siete pronti per giocare con una scorta quasi inesauribile di Battletoads.

ROCKY & POCKY

SNES

SELEZIONARE I LIVELLI

Questo interessante trucco vi permetterà di scegliere il livello. Ecco come fare: Nello schermo di selezione dei personaggi, sul primo controller, tenete premuti i pulsanti Y e X e premete in ordine: A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Sentirete il classico suono. Adesso scegliete il personaggio e premete START; apparirà lo schermo di selezione del livello. Scegliete quello in vi volete cimentare. Se volete potete selezionare anche l'ultimo, dove dovrete combattere contro Black Mantle. Eliminatelo e finirete il gioco.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP RACING

SNES

PASSWORD

Inserite le seguenti password per correre nei vari paesi:

MESSICO - LZ9ZN40LJ2541STCVL

BRASILE - 6CL732YLZ3H07VNBR9

SPAGNA - PZPP693R91Q7NHQ..2

SAN MARINO - R49RGKFHJBDSV0T79

MONACO - LOXJ.XVCH3L7GDCF0R

CANADA - B7JPR46QRB.RG08HNL

FRANCIA - LV0ZB206FG0K62K2D7

GRAN BRETAGNA - TKX.B7G3VTJFS1QSKX

GERMANIA - TQPCLTBTB7X21.JQGT

UNGHERIA - HLL2FWG1Y20FL.1NG5

BELGIO - YMGW4BXM3BV61JR565

ITALIA - 4QX4JKWXT50ZQ..K35

PORTOGALLO - 4F3M0TZ507064KGC5D

GIAPPONE - R48RR9GT7JB.BZVR4D

AUSTRALIA - 33DV4BOF1ZZG538GW3

SCHERMATA FINALE E CREDITI - PV2JTFBK4Y696H4DXY

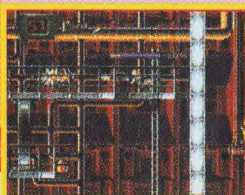
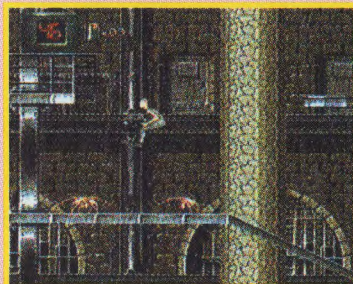
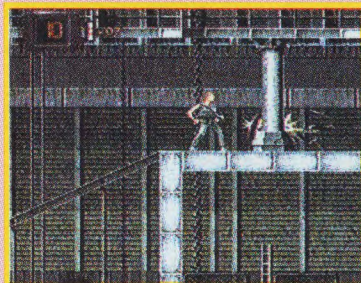




ALIEN 3 SNES

CHEAT MODE

Questo trucco può essere attivato durante il gioco; con il secondo joypad premete in ordine i seguenti pulsanti: A, B, Y e X. Da adesso, sul primo joypad: A, attiva l'invincibilità; B, attiva l'invulnerabilità; X, attiva le armi illimitate.



BATTLEBOARDS AND DOUBLE DRAGON NES

5 VITE

Vi piacerebbe cominciare una partita con 5 vite invece che 3? Allora seguite queste istruzioni. Scegliete il personaggio e, quindi, tenete premuti ALTO, A e B contemporaneamente. Premete START e avrete cinque vite. Potete ripetere il procedimento ogni volta che continuate inoltre, il secondo giocatore, può fare la stessa cosa col secondo controller. Un bel vantaggio, no?

RAGING FIGHTERS Gameboy

USARE LO STESSO PERSONAGGIO

Nello schermo dei titoli premete: ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, A, B. Se avrete fatto tutto correttamente sentirete un suono e sotto le opzioni apparirà la scritta "command on". Da ora potrete giocare uno contro l'altro usando gli stessi personaggi.



PARODIUS SNES

Questo sì che è un trucco interessante! Beccatevelo un po':

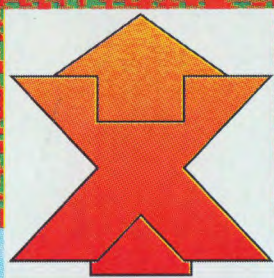
TRASFORMAZIONE DEGLI SPRITE

Scegliete Lollipop come gioco e spostate l'evidenziazione su Octopus nello schermo di selezione. Tenete premuti Su, L e X per circa 15 secondi e otterrete la selezione dei livelli. Scegliete 0A come stage, 03 come scena e 01 come Mutek, tornate allo schermo di selezione della nave e scegliete Twin Bee per giocare. Ora al posto degli scheletri appariranno dei blob, e al posto delle ossa appariranno delle pulci quando i blob verranno distrutti. Lasciamo a voi il gusto di scoprire il rest.

B.O.B. SNES

POWER-UP AL MASSIMO

Per cominciare il gioco con tutte le armi potenziate al massimo selezionate l'opzione "continue" e inserite il seguente codice: 196420. Un messaggio vi dirà che la password non è valida ma comincerete la partita con il massimo delle potenzialità.



GUIDE

SUPER GUIDA SUPER NES

Purtroppo non abbiamo fatto in tempo a contattare Claudia Schiffer ed Eva Herzigova ma godiamo comunque di una passerella di tutto rispetto che consta in 100 giochi che varrebbe la pena possedere per il proprio Super Nintendo.

Naturalmente non c'è paragone, nel senso che per la passerella di Claudia Schiffer avremmo speso il totale corrispettivo di tutti i 100 giochi che qui trovate recensiti...ma vogliamo mettere?

Char Aznable



ACTRAISER

ENIX AZIONE/STRATEGIA

Coesione in un'ottima cartuccia di aspetti strategici e di azione in cui impersonare una divinità di stampo ellenico dando forma e vita al mondo e difendendolo, spesso di prima persona, dalla cattiva influenza delle forze del male. Forse uno dei giochi più originali, interessanti e longevi mai apparsi su Super Nes. Semplicemente imperdibile.

ALIEN 3

ACCLAIM AZIONE

Esplorazione e blastaggio degli alieni attraverso immensi tunnel a scorrimento orizzontale caratterizzano uno dei più longevi giochi d'azione per Super Nes. Alien 3 racchiude virtualmente le tette e lugubri ambientazioni e l'atmosfera del film omonimo fondendole alla perfezione con grafica dettagliatissima e sonora di eccezionale portata sia per ciò che concerne le trame musicali sia per gli effetti stessi. Un titolo assolutamente imperdibile.

ANOTHER WORLD VIRGIN AZIONE

Conversione dell'omonimo titolo per computer vanta uno stile grafico piuttosto insolito per un gioco del genere su console, che può destare interesse e rivelarsi decisamente più giocabile di quanto non ci si aspetti.



Strutturato a successione di schermi risulta relativamente fedele alle precedenti versioni anche nel livello di difficoltà piuttosto basso.

AREA 88

CAPCOM SPARATUTTO

Shoot'em up a scorrimento orizzontale che riprende le gesta dei mitici personaggi dell'animazione giapponese. Decisamente buono l'armamento di cui poter disporre nonché la varietà dei velivoli a vostra disposizione. Il livello di difficoltà risulta piuttosto elevato e conferisce al gioco una discreta longevità. Graficamente buono con sprite a volte di dimensioni notevoli e ben strutturati anche se vittime, ogni tanto, di qualche rallentamento.

ASHITA NO JOE BANDAI PICCHIADURO/SPORT

Curiosa simulazione boxistica clonata da una famosa serie animata e convertita direttamente dalla controparte SNK. La visuale è di tipo orizzontale come nell'originale da sala ma nel presente caso scompaiono i combattimenti nei ghetti e nei sobborghi cittadini che contribuivano a rendere il gioco più originale costituendo un curioso incrocio fra un picchiaduro, un action ed una simulazione sportiva. Azione concentrata quindi negli incontri sul ring generalmente di buona fattura per ciò che concerne grafica e giocabilità con un livello di difficoltà piuttosto elevato.

ASTERIX INFOGRADES PLATFORM

Asterix, piccolo gallo forte della magica pozione del druido Panoramix, rivive in un platform in cui raggiungere e salvare l'amico Obelix prima che Cesare decida di darlo in pasto ai leoni. Lo scorrimento orizzontale è il più consona a giochi di questo tipo tuttavia, anche se la grafica non è intrisa di effetti eclatanti, il gioco risulta decisamente divertente e simpatico soprattutto per la caratterizzazione di alcuni sprite nonché per il carisma del personaggio principale. Buone in generale le ambientazioni e curiose alcune situazioni direttamente ispirate alla versione cartacea dell'eroe francese.

AXELAY

KONAMI SPARATUTTO

Uno dei migliori shoot'em up attualmente in commercio nonché uno dei più originali, con sezioni a scorrimento orizzontale che si alternano a sezioni in semisoggettiva e scorrimento verticale. Grande impatto audiovisivo e arsenale d'armi di buon livello.



BATMAN RETURNS

KONAMI AZIONE

Un picchiaduro a scorrimento orizzontale caratterizzato da ottima grafica con tocchi di grande originalità nonché intervallato da sezioni di guida a visuale semiprospektiva che gli conferiscono maggiore varietà e longevità. Il miglior gioco dedicato al grande paladino della giustizia.

BATTLE DODGEBALL BANPRESTO SPORT

Ovvero la versione giapponese del gioco della palla prigioniera giocato dai soliti tarchiatissimi emuli. Sd dei più famosi robot dell'animazione. Divertente, graficamente ben curato e piuttosto giocabile anche se non estremamente longevo.

BATTLE DODGEBALL 2 BANPRESTO SPORT

Decisamente più curato rispetto al predecessore e farcito di opzioni all'inverosimile. I personaggi sono molteplici e tutti di buona fattura ed è possibile, durante il gioco, raccogliere gadget con diverse funzioni che possono portare gli sprite a dimensioni incredibili. Longevità e giocabilità sono di ottimo livello.

BATTLE SOCCER BANPRESTO SPORT

La passione del popolo nipponico per le figure deformate ha finito pure col contraddistinguere questa

esilarante versione calcistica in cui poter usufruire di curiosi quanto azzeccati effetti grafici. La realizzazione tecnica non ne fa di certo uno dei titoli più appetibili ma, almeno nelle prime fasi di gioco, può risultare estremamente divertente scoprire di quali trovate geniali è intrisa questa ennesima e deformatissima simulazione sportiva.

BIO METAL

ATHENA SPARATUTTO

Dodici livelli a scorrimento orizzontale per uno shoot'em up di grandissimo impatto audiovisivo come ampiamente dimostrato da alcuni fondali che possono lasciare a bocca aperta nonché da massicce (forse troppo) orde di nemici da blastare senza tregua per tutto lo svolgimento del gioco. Qualche rallentamento in casi di sovraffollamento dello schermo che, tuttavia, non rendono l'azione particolarmente frustrante, almeno non quanto l'elevato livello di difficoltà che, se da un lato può contribuire ad aumentarne la longevità, dall'altro potrebbe, in alcuni casi, ottenere l'effetto contrario.



CAPTAIN TSUBASA 4 TECMO SIMULAZIONE/SPORT

Ispirato alle avventure calcistiche di Holly e Benji, il suddetto gioco è costituito essenzialmente da fasi gestionali e strategiche intervallate da incontri calcistici con relativo controllo manuale ma di grande impatto visivo e, nel complesso, decisamente divertenti da ammirare. Complicato entrare negli schemi del gioco ma decisamente longevo una volta impadroniti delle principali nozioni. Una marea di possibili tattiche sfruttando colpi, tiri e strategie tratte direttamente dalla serie televisiva (mitici i tiri infuocati di Mark Lendle che sfondano la rete viaggiando a velocità supersoniche).

CONTRA SPIRIT KONAMI

AZIONE

Dotato di una varietà da capogiro e da un buon livello grafico anche se piuttosto discontinuo, Contra al-



terna sezioni di blastaggio a scorrimento orizzontale simili per molti versi a Midnight Resistance, a sezioni a labirinto con visuale dall'alto e rotazione dei fondali, a corse su motoscooter, ad arrampicamenti su muri e strutture metalliche, a voli su razzi con una buona varietà di possibili armi che possono essere accumulate sino ad un massimo di tre per volta ed usate a piacimento a seconda delle occasioni. Buona la giocabilità ed estremamente divertente se giocato in due. Livello di difficoltà non proprio alto.

COOL SPOT

VIRGIN PLATFORM

Il mitico portabandiera della 7 Up rivive in un platform fantasioso ed esilarante dove il personaggio in questione, fra spiagge, fabbriche di giocattoli, impianti idraulici e interni di bottigliette della sopracitata bevanda, affronta gli avversari a colpi di ballicine, che, come noto, abbondano nell'agognato sidro (ergo, addizione di gas, anidride carbonica). Undici livelli dotati di bellissima grafica, come dimostra la superba animazione dello sprite di Cool. Buono anche il bilanciamento del livello di difficoltà nonché giocabilità immediata e non troppo complessa.

COSMO POLICE GALIVAN NIHON BUSSAN AZIONE

Un picchiaduro a scorrimento orizzontale piuttosto insolito e divertente. Nei panni di un bio-umano-

ide, di un androide o di una leggiadra donzella dalle maniere tutt'altro che aggraziate dovrete percorrere la solita tonnellata di livelli la cui varietà grafica spazia da sobborghi malfamati in stile Chicago anni '30 sino a tunnel metallici che ricordano in maniera strepitosa le prigioni di Fiorina 161. Gli sprite risultano di buona fattura grafica soprattutto nel caso dei tre personaggi principali mentre non sempre i fondali reggono il confronto. A migliorare longevità ed interesse è presente la classica opzione Vs Battle con cui potrete stallarvi, oltre che coi soliti Galivan, Queen Bee e Metalhawk, anche con altri quattro illustri e loschi figure.



DEAD DANCE

JALECO PICCHIADURO

Picchiaduro non troppo innovativo (Street Fighter 2 docet) ma con un aspetto grafico davvero notevole sia per quel che riguarda gli sprite e i fondali sia per lo scroll della pavidità decisamente simile ad altri illustri predecessori. Buona varietà di colpi e mosse speciali, che in alcuni casi prevedono anche l'uso di oggetti contundenti a seconda delle caratteristiche del personaggio utilizzato. Possibilità di affrontarsi in uno scontro a tempo o sino alla totale eliminazione dell'avversario. Personaggi e loro caratteristiche ed astuzia rendono il gioco piuttosto longevo e divertente.

DEATH VALLEY RACE KONAMI PLATTFORM

La trasposizione per console delle avventure legate a Will E. Coyote e Blip Bip. Qui rivestirete i panni di Road Runner cercando di sfuggire alle trappole preparate dal rivale per antonomasia che, come da serie animata, mantiene la classica peculiarità di essere la vittima predestinata dei propri tranelli. L'ade-

renza grafica è davvero sbalorditiva e il carisma dei due personaggi può innalzare non di poco il fattore longevità. Pensate che uno dei sei tasti è stato riservato esclusivamente per fare "beep-beep!" a vostro piacimento.

DRAGONBALL Z 2 BANDAI PICCHIADURO

Forse il più originale picchiaduro degli ultimi tempi legato, per l'ennesima volta, ad una serie di cartoni animati giapponesi. Buona caratterizzazione dei personaggi disponibili che, oltre a mosse e colpi speciali di buona varietà possono acquisire man mano energia portando colpi differenti che culminano in alcuni tipi di attacchi speciali la cui esecuzione porta la visuale di gioco in split-screen donando un aspetto leggermente fuori dal comune.

DRAGON'S MAGIC KONAMI PLATFORM/AZIONE

Gioco ispirato alle avventure del cavaliere medievale di nome Dirk apparse da tempo su laser disc. La versione Super Nes propone tuttavia una struttura di gioco decisamente migliorata in cui il controllo dello sprite, la cui resa grafica peraltro risulta decisamente buona, è totale, potendo scegliere di farlo correre, saltare o blastare i nemici col classico modo action e non tramite semplici movenze in momenti determinati. Lo scorrimento è di tipo orizzontale, meno vario della controparte per laser disc ma decisamente più gestibile, mentre la grafica è decisamente originale e di grande atmosfera. Un buon concept per ciò che concerne la struttura di gioco.



FATAL FURY

TAKARA PICCHIADURO

Chiamato anche Battle of Destiny, costituisce la conversione per Super Nes del picchiaduro per sala

giochi. Graficamente molto somigliante all'originale con sprite di fattura più che buona e degnamente animati. Di alto livello risultano essere sia giocabilità che longevità, fattore quest'ultimo determinato dalla presenza di una buona varietà di livelli di difficoltà differenti. E' possibile comandare tutti e tre i personaggi principali sfidando la macchina mentre solo un giocatore può controllare i rimanenti lottatori avversari nel modo Vs battle.

FINAL FIGHT

CAPCOM AZIONE

Costituisce la conversione per Super Nes dell'omonimo action da sala giochi con cui spartisce grafica e sonoro decisamente notevoli e molto somiglianti all'originale. Il gioco risulta giocabile unicamente da un giocatore che può scegliere se gestire lo sprite di Haggar o quello di Cody. Per Guy è stata realizzata una successiva versione che mantiene inalterato praticamente ogni aspetto della versione precedente sostituendo unicamente lo sprite del personaggio principale.

FINAL FIGHT 2

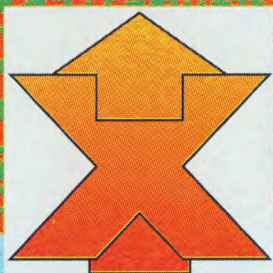
CAPCOM AZIONE

Trio rinnovato rispetto al predecessore: ad affiancare il nerboruto Haggar sono ora una agile danzella di nome Maki ed il suo fido cavaliere di nome Carlos. Le sezioni sono ancora a scorrimento orizzontale con una buona varietà di fondali e di sprite avversari che risultano in alcuni casi essere curati alla perfezione sia nella grafica che nel comportamento. A differenza del predecessore, l'attuale versione risulta essere giocabile simultaneamente da due giocatori scelti a piacimento dal set dei tre possibili.

F-ZERO

NINTENDO SIMULAZIONE

Una simulazione sportiva di corse futuristiche con una buona varietà di circuiti e mezzi a disposizione. Graficamente di altissimo livello con un superbo esempio di come il



GUIDE

Modo 7 riesca a rendere più entusiasmante la visione semiprospektiva. Buona longevità dovuta soprattutto all'astuzia dei piloti avversari nonché a circuiti di difficoltà piuttosto elevata ed elementi variabili quali ad esempio forti raffiche di vento che presuppongono una buona pratica e padronanza dei controlli.



GANBARE GOEMON **KONAMI** **AZIONE/STRATEGIA**

Il gioco più vario e longevo mai apparso sulla faccia della terra. Oltre a guidare il vostro personaggio attraverso i villaggi blastando chiunque vi si pari incontro allo scopo di racimolare del denaro, dovrete affrontare più di un centinaio di sottogiochi che variano da riedizioni del mitico Break Out a eventi decisamente più impegnativi. Uno spaccato di usanze, tradizioni e costumi giapponesi dell'epoca Edo ricostruiti con la massima minuzia sino nei più piccoli dettagli, comprendenti matsuri (festività) che neppure libri di storia riportano più. Imperdibile.

GIANT BABA **ZENNIHON PRO** **WRESTLING**

MASIYA
SPORT

I vecchissimi miti della lotta professionistica giapponese tornano ad essere rispolverati in questa cartuccia a dodici mega che, oltre ad essere pregnata di una grafica decisamente incisiva è dotata di una giocabilità e di un realismo veramente eclatanti oltre, naturalmente, ad annoverare grossi calibri del catch quali l'intramontabile Mister Baba.

GOLDEN FIGHTER **HYPER VERSION** **CULTURE BRAIN** **PICCHIADURO**

Classico picchiaduro sulla falsariga di Street Fighter 2, non troppo innovativo ma decisamente curato

nell'aspetto grafico e, per quel che riguarda la presente versione Hyper, anche nell'animazione, nella velocità di gioco e nell'immenso set di possibili mosse, ben congeniate e di grande impatto. Varietà di personaggi non eclatante ma buona giocabilità e longevità. Presente la classica opzione Vs Battle con cui sfidare un secondo giocatore.

GP 1

ATLAS
SPORT

Simulazione di corsa motociclistica con visuale prospettica e grafica fuori dal comune che costituisce sicuramente il fattore più significativo oltre ai vari aspetti ed alle varie difficoltà che si incontrano in ogni simulazione di elevato livello.

GRADIUS III **KONAMI** **SPARATUTTO**

Il primo titolo Konami per Super Nintendo. Sparatutto a scorrimento orizzontale legato all'omonima saga a cui si ispirano, tra gli altri, Nemesis, Paradius e Salamander. Grafica di buon livello anche se con qualche problema di rallentamento che affligge inevitabilmente sul valore della giocabilità. All'epoca, uno shoot'em up di buona fattura.

GUNDAM F 91 **BANDAI** **STRATEGIA**

Un curioso gioco di simulazione e strategia vede come protagonista il mobil suit più acclamato di tutti i tempi. Carino il concept di gioco, piuttosto semplice la struttura. Sono presenti i mobil suit della serie fumettistica di Gundam F-90 nonché quelli della versione animata di Gundam F-91 le cui peculiarità (armamento, potenza dei colpi, differenti armature e possibilità di movimento nello spazio) possono essere acquisite man mano che ci si addentra nel gioco, cosa peraltro necessaria per riuscire ad apprezzarlo sino in fondo dato che presenta un crescendo di situazioni decisamente buono.



HOKUTO NO KEN 6 **TOEI** **PICCHIADURO**

Il picchiaduro più atteso ed idolatrato per Super Nes ma anche quello che vanta la peggior realizzazione tecnica fra quelli sopraelencati. Buono tuttavia il numero dei personaggi da utilizzare, che spaziano da Rey a Falko, a Raoul, a Sauzaar e persino a Yasha nero, ognuno con le rispettive tecniche clonate direttamente dalla serie televisiva. Graficamente di buon livello, può dare origine a situazioni insolite (come scontri fra Ken e Rey) con una precaria giocabilità ed un livello di difficoltà troppo basso per farlo divenire un prodotto sufficientemente longevo.

HOLE IN ONE

HAL
SPORT

Simulazione golfistica a diciotto buche non estremamente varia ma di discreta realizzazione tecnica, considerando soprattutto la carenza di giochi di questo tipo sul Super Nes. Discreta la grafica e giocabilità nella media. Piuttosto lunghi i tempi di attesa per il tracciato dei poligoni del terreno di gioco. Globalmente un gioco nella media ma un punto di riferimento per gli appassionati.

HOOK

EPIC
AZIONE

Ispirato al celebre film di Steven Spielberg, Hook è dotato di una stupenda colonna sonora nonché



di un fattore grafico decisamente incisivo con sprite di adeguate di-

mensioni e fondali molto colorati e dettagliati.



JOE E MAC

DETA X
AZIONE

L'antenato di Jurassic Park per Super Nes. In Joe e Mac Sarete alle prese con due (o uno se sceglierete di giocare egoisticamente da soli) energumenti trogloditi armati di mazza di pietra il cui mezzo di trasporto favorito erano le liane, che



affollavano, assieme ad una miriade di rettili di varie dimensioni ma mai troppo addomesticati, l'età del giurassico (in cui l'uomo, peraltro non era neppure ancora concepito...). Graficamente curato e sufficientemente vario e divertente con un livello di difficoltà relativamente basso.



KING OF THE MONSTERS

TAKARA
PICCHIADURO

Conversione dell'omonimo coin-op King of the Monsters vi vede alle prese con epici scontri fra giganti preistorici, mostri di pietra ed atletici super eroi dotati di differente forza, caratteristiche e colpi speciali. Ennesimo aspetto interessante è dato dal fatto

che nella lotta forsennata potrete rodere al suolo intere città, sradicare alberi, disintegrare vetture, aerei

ed ogni sorta di mezzi nonché fagocitare navi e mezzi da cantiere o usarli come agente deterrente nei confronti dell'avversario.

KUNYO KUN **TECHNOS JAPAN** **SPORT**

Altra versione nipponica del gioco della palla prigioniera ma questa volta con giocatori umani anche se comunque Super deformed. Lo svolgimento dell'azione è reso interessante da trovate geniali che vedono i giocatori disputare incontri in situazioni paradossali quali, ad esempio, su ponti mobili in fase di apertura, nello spazio in completa assenza di gravità, dentro melme paludose, sprofondando nelle sabbie mobili nonché su campi perfettamente regolamentari (incredibile vero?). Decisamente giocabile, il gioco può sicuramente costituire un passatempo divertente e non troppo impegnato.



LAST FIGHTER TWIN

BANPRESTO
AZIONE

Secondo episodio della saga di Great Battle, Last Fighter Twin vi pone al comando dei soliti tarchiatissimi robot giapponesi che ormai siamo abituati a conoscere meglio nella versione Sd che non in quella normale, quali Gundam F-91, Kamen Rider RX nonché il mitico Ultraman Great. Scorrimento orizzontale, azione non troppo incalzante, buona giocabilità e buona grafica, soprattutto nel caso degli scontri di fine livello dove alcuni sprite avversari raggiungono dimensioni davvero mastodontiche

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST **NINTENDO** **GIOCO DI RUOLO**

Probabilmente il miglior Rpg disponibile su Super Nes per quel che riguarda giocabilità e complessità

della trama. La visuale canonica per gli Rpg fa sfoggio di una grafica dettagliatissima frutto di una sapiente trasposizione su sedici bit che vanta enormi locazioni e castelli ed una grande interattività con i personaggi. Sono presenti un'infinità di luoghi da esplorare ed una buona dose di oggetti da ricercare e di azioni da compiere. Uno degli Rpg più longevi grazie soprattutto ad un estendersi impressionante di eventi e missioni che accresce il livello di difficoltà in modo perfetto. Un'avventura di proporzioni epiche.

LEMMINGS SUNSOFT PLATFORM

Conversione per Super Nes dell'omonimo gioco per computer in cui dover guidare un esercito di minuscoli ed operosi topini attraverso un centinaio di livelli differenti facendogli compiere le cose più disparate, dal minatore al paracadutista e così via. Perfettamente aderente alle versioni precedenti ed estremamente giocabile.



MARIO IS MISSING NINTENDO PLATFORM

L'ultima avventura che vi vede vestire i panni dell'arcinoto idraulico il quale, in questo classico platform, dovrà viaggiare in giro per il mondo ed approdare nelle più famose e rinomate capitali che costituiscono lo scenario del gioco stesso e che culminano col paese originario dell'idraulico baffuto: l'Italia.

MARIO PAINT NINTENDO UTILITY

Ovvero una delle pochissime utility (se non addirittura l'unica) presenti per Super Nes. Il programma cerca in pratica di soddisfare le voglie creative dei piccoli Giotto in erba mediante un sistema di disegno e colorazione ad accesso semplicissimo ed immediato, con cui è possi-

bile ottenere risultati di buona fattura.

MAZINGA Z BANDAI AZIONE

Semplicemente delirante. Grafica e sonoro perfettamente riproducenti le controparti in versione animata. Grande giocabilità unita al classico arsenale d'armi di Mazinga Z nonché scene di intermezzo e nemici di fine livello donati direttamente dalla serie televisiva. Un gioco d'azione a scorrimento orizzontale consigliato non solo ai nostalgici dei robot giapponesi ma anche a chi cerca un gioco estremamente divertente e non troppo complesso da gestire.

MEGA-LO-MANIA IMAGINEER STRATEGIA

Mega Lo Mania è l'ennesima trasposizione per Super Nintendo di un discreto gioco strategico che aveva, a suo tempo, divertito buona parte degli utenti di computer. Il concetto di gioco ricalca un po' le orme di un grande classico: Ac-traiser. Nel gioco in esame viene offerta l'opportunità di impersonare il Dio creatore, dotato di tutti i poteri ad esso consoni. Il gioco comincia nella notte dei tempi, dove prenderete il controllo di uno sparuto gruppo di trogloditi cavernicoli per guidarlo verso il futuro compiendo, in tutte le sue tappe, l'evoluzione della razza umana, attraverso progressi tecnologici e scoperte scientifiche di cui l'uomo si è fatto protagonista. Gioco dotato di buona giocabilità nonché piuttosto impegnativo.

MICKY MOUSE MAGICAL ADVENTURE CAPCOM PLATFORM

Un altro bellissimo platform targato Disney. Questa volta il compito affidato a Topolino è quello di recuperare Pluto attraversando mondi infestati da qualsiasi tipo di entità dal classico aspetto cartoonistico con la solita tonnellata di cose da fare: correre, saltare, svolazza-

re attaccati a delle pere, nonché vestire i panni diversi, come quello del mago per l'appunto, ognuno con le proprie caratteristiche e le proprie possibilità. Graficamente vario, colorato ed accattivante.

MIGHT AND MAGIC 2 ELITE GIOCO DI RUOLO

Uno dei più ambiziosi giochi di ruolo per Super Nes: sedici diversi livelli da esplorare con grafica di ottimo 3-D, più di duecentocinquanta mostri animati, novantasei diversi poteri magici da acquisire man mano nel gioco, duecentocinquanta armi ed icone da ricercare, locazioni praticamente infinite ne fanno un prodotto di ottimo stampo e grande longevità.

MORTAL KOMBAT - MORTAL KOMBAT WITH BLOOD

ACCLAIM PICCHIADURO

La versione Super Nintendo di Mortal Kombat risulta essere sicuramente la più fedele all'omonimo gioco da bar, sia sotto l'aspetto della grafica, dettagliatissima e di grande impatto, sia per ciò che riguarda la giocabilità. Le versioni europea ed americana però sono afflitte dall'annoso problema della censura che ha messo il veto sulle grandiose e divertentissime scene splatter, cosa che invece non accade per la versione giapponese (che, oltretutto, reca a chiare lettere la dicitura "with blood") che riprende ogni singolo aspetto del gioco da bar non lasciandosi sfuggire neppure la benché minima goccia di sangue.



NHLPA HOCKEY ELECTRONIC ARTS SPORT

La migliore simulazione di Hockey per Super Nes. Possibilità di sfidare la macchina da soli o in coppia con un secondo giocatore oppure di scegliere se sfidare il secondo giocatore quale avversario. Sono pre-

senti tutte le maggiori formazioni del campionato statunitense con i rispettivi giocatori e parametri di abilità. Buona la grafica anche se l'animazione non sempre è fluida e precisa. Decisamente un gran gioco sia sotto l'aspetto della giocabilità, allietata dalla possibilità di scatenare risse con gli avversari trasformando una simulazione sportiva in una sorta di picchiaduro, che della longevità, avallata da un elevato numero di formazioni avversarie.



PARODIUS KONAMI SPARATUTTO

Altra conversione di un famoso titolo per PC Engine, Parodius è uno shoot'em up a scorrimento orizzontale curato sia sotto l'aspetto della grafica, sia per ciò che concerne la giocabilità. Molti sprite assumono connotazioni tondeggianti e cariche di simpatia ma la struttura di gioco in se stessa non è per nulla scialba e si rifà a categorie di giochi quali Nemesis ed affini che non sfigurano neppure se rapportati a classici quali Aleste o Axelay riuscendo addirittura ad essere più divertenti e meno ridondanti.

PILOT WINGS NINTENDO SIMULAZIONE

Il primo gioco di simulazione di volo ad essere commercializzato per Super Nes ed ancora uno dei più giocabili. Visuale semiprospectiva e grafica incredibilmente curata con un massiccio uso delle capacità hardware della macchina. Altissimi sia il livello di giocabilità che quello di longevità anche se l'aspetto globale può risentire del successo di miti meno datati quali Star Fox.

POP'N TWIN BEE KONAMI SPARATUTTO

Sette livelli di puro blastaggio a scorrimento verticale in questo classico Konami che racchiude gli stessi aspetti tondeggianti e la stessa

simpatia che contraddistingue un altro illustre gioco del genere: Parodius. L'aspetto grafico risulta decisamente definito e molto colorato, i power up abbondano ed il divertimento sale alle stelle grazie ad una realizzazione tecnica di buon livello e ad una discreta longevità.

POPULOUS 2 IMAGINEER STRATEGIA

Seguito di uno dei giochi strategici più osannati su computer ai tempi della sua uscita. Visuale, grafica, sonoro, giocabilità, longevità totalmente invariati in questa nuova trasposizione che non aggiunge nulla di nuovo ma costituisce, di per sé, un buon esempio di come un gioco strategico può diventare, grazie ad un concept piuttosto originale, un prodotto egregiamente giocabile.

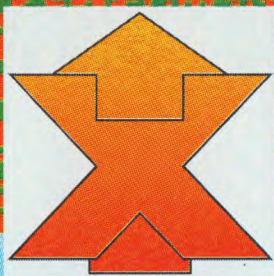
PRINCE OF PERSIA MASIYA PLATFORM

L'ultima versione creata, risulta essere anche quella graficamente più dotata nonché estremamente più giocabile e leggermente più semplice rispetto alla controparte per computer. Alla struttura globale del gioco non sono state apportate sostanziali modifiche. Gioco dotato di longevità non troppo eclatante ma buona dose di pratica ed esperienza per portarlo a termine.



RANMA 1/2 MASIYA PICCHIADURO

Legato alla nota serie televisiva firmata dall'autrice di Lamù il suddetto picchiaduro costituisce in pratica un compromesso fra la serietà della realizzazione (come struttura di gioco non ha nulla da invidiare ad altri classici picchiaduro) e la simpatica assurdità di certe situazioni (ne sono prova alcuni oggetti contundenti di cui si può far uso). Un picchiaduro non troppo canonico e scontato, decisamente divertente in cui, oltre a gareggiare contro la



macchina è possibile selezionare il modo "Player 1 vs Player 2" che ne garantisce una longevità più elevata.

RANMA 1/2 2

MASIYA
PICCHIADURO

Strutturalmente simile al predecessore ha la grande peculiarità di possedere un notevole aspetto grafico nonché una buona varietà di colpi e mosse speciali a disposizione. Possibilità di sfidare la macchina o un secondo giocatore nonché personaggi differenti e giocabilità migliorata rispetto alla prima versione.

ROCK'N ROLL RACING

INTERPLAY
SPORT

Simulazione di guida con macchine a trazione integrale. Prospettiva pseudoisometrica, azione furiosa dotata di ottima grafica. Colonna sonora di altissimo livello con remake di brani famosi di Henry Mancini. Costituisce in pratica la risposta Nintendo a Micro Machines per Mega Drive.

RUN SABER

IMAGINE
AZIONE

Altrimenti ribattezzato quale "Strider dei poveri" date le analogie non del tutto indifferenti col classico titolo Sega per Megadrive, Run Saber risulta dotato di buona grafica ed elevata giocabilità che ne fanno un titolo imperdibile per tutti gli appassionati del genere. Nell'anno 1998 il livello di tossicità dell'atmosfera terrestre ha causato mutamenti non solo climatici ma anche a livello genetico, dando origine ad una sorta di mutanti non troppo ben disposti verso il resto della popolazione terrestre che solo uno sparuto gruppo di esseri cibernetici è in grado di contrastare: i Run Saber per l'appunto. Non troppo originale ma sicuramente di buon livello.

RUSHING BEAT RAN
JALEKO
AZIONE



Altro gioco d'azione a scorrimento orizzontale in cui menar le mani con chiunque vi capiti a tiro. Il fattore grafico è decisamente più curato rispetto al predecessore sia nel caso degli sprite che dei fondali di buona varietà. E' possibile giocare in due simultaneamente scegliendo i personaggi fra un set di cinque giocatori che comprendono due energumini nerboruti, un ninja ed una affascinante pulzella nonché il solito tizio in jeans e giubbotto di pelle, ognuno con le proprie caratteristiche e mosse differenti. Decisamente giocabile con un buon set di possibili colpi ed un livello di difficoltà non troppo elevato.



SAZAN EYES

BANDAI
GIOCO DI RUOLO

Yakumo e Pai rivivono in uno dei migliori e longevi Rpg presenti su Super Nes. La struttura di gioco è ancora quella classica con visuale dei personaggi dall'alto nel caso in cui vi spostiate sulla mappa di gioco e con una tonnellata di opzioni a vostra disposizione. Una vera chicca per gli appassionati sono le sezioni animate, graficamente eccezionali, che ripercorrono le sequenze dei due video televisivi. Naturalmente è disponibile anche la versione americana onde non creare troppi scompensi psichici per interpretare i complessi ideogrammi giapponesi.

SD GUNDAM KNIGHT

BANDAI
AZIONE

Gioco d'azione a scorrimento orizzontale col solito aspetto tondeggiante e coccoloso di molte produzioni Bandai e Banpresto. Simile a Great Battle nella struttura di gioco e nella grafica, generalmente di buon livello, il gioco risulta apprezzabile soprattutto per un alto valore di giocabilità e divertimento. Livello di difficoltà non troppo elevato.

SHINNIHON PROWRESTLING CHOOSENSHI IN TOKYO DOMU FANTASTIC STORY

NJPW
SPORT

Dieci lottatori con caratteristiche differenti per una buona simulazione di Catch giapponese con aspetto grafico di buon livello nel caso degli sprite e di discreta fattura per i fodali. Giocabile quanto basta per mantenere vivo l'interesse per un gran lasso di tempo. Interessante per quanto riguarda le mosse speciali di ciascun personaggio che risultano essere estremamente varie e divertenti soprattutto perché direttamente clonate dai migliori colpi dei veri lottatori giapponesi, come nel caso in cui è possibile spruzzare dalla bocca la polverina verde per accecare temporaneamente l'avversario. Possibilità inoltre di creare vere e proprie risse trascinando gli avversari fuori dal ring percuotendoli con sedie, gong e qualsiasi cosa capiti a tiro, creando isteria e fugge fugge generale da parte del pubblico.

SIM CITY

NINTENDO
STRATEGIA/SIMULAZIONE

Conversione dell'omonimo titolo Maxis per computer leggermente ritoccato nello stile grafico, più dettagliato e dotato di alcune schermate d'intermezzo, in cui costruire una città nella pace della propria casupola ed amministrarla per un dato periodo di tempo. Caratteristiche invariate così come giocabilità e longevità. Un titolo imperdibile per tutti gli aspiranti sindaci.

SONIC BLASTMAN

TAITO
AZIONE

Come prendere il carisma dei classici super eroi americani delle serie Marvel ed adattarla ai gusti nipponici. Sonic Blastman risulta essere un picchiaduro a scorrimento orizzontale decisamente accattivante per qualche recondito motivo. Colpi innovativi e vario aspetto globale ne fanno oggettivamente un buon titolo che tuttavia è reso decisa-

mente più apprezzabile da un'alta percentuale di giocabilità e divertimento. Il livello di difficoltà risulta essere nella media dei giochi di questo tipo.

STAR FOX

NINTENDO
SIMULAZIONE/SPARATUTTO

La prima cartuccia per Super Nes a possedere un hardware da cardiopalma: il chip interno Fx permette di creare spettacoli grafici poligonali di grande spessore e nel contempo a rendere fluida e veloce l'azione. Sicuramente la migliore simulazione di volo per Super Nes.

STREET FIGHTER 2

CAPCOM
PICCHIADURO



Ha costituito in pratica il trampolino di lancio per la diffusione smisurata del Super Nes stesso. Realizzazione grafica e giocabilità di ottimo livello lo rendono tutt'ora un titolo appetibile ma il seguito gli nega inevitabilmente lo scettro di migliore conversione.

STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING

CAPCOM
PICCHIADURO

Ovvero la conversione definitiva. Differisce dalla precedente conversione per numero di giocatori (ovvero i quattro super combattenti che nella prima versione potevano essere controllati unicamente dalla macchina), velocità di gioco variabile da uno a quattro nonché per maggiori possibilità di attacchi e colpi speciali e segreti. Un'accuratissima realizzazione tecnica per quel che concerne grafica e sonoro uniti a giocabilità immensa e longevità eterna fanno di questa

conversione il miglior titolo attualmente disponibile per Super Nes.

SUPER ALESTE

TOHO
SPARATUTTO

Il miglior shoot'em up a scorrimento verticale presente per Super Nes, ancora dopo due anni dalla data di uscita. Una stupenda realizzazione grafica che fa uso massiccio delle possibilità di rotazione e ingrandimento che la suddetta console può vantare, un arsenale di armi di dimensioni epiche, tonnellate di nemici da blastare, azione quasi sempre fluida e veloce, longevità praticamente eterna e livello di difficoltà perfettamente calibrato ne fanno un prodotto da non lasciarsi assolutamente sfuggire.

SUPER BOMBERMAN

HUDSON SOFT
PLATFORM

Una simpatica e ben riuscita aggregazione di strategia, azione, astuzia, racchiusa in dozzine e dozzine di livelli in cui percorrere infiniti corridoi superando miriadi di difficoltà e blastando qualsiasi entità vi si pari innanzi al fine di raggiungere la via d'uscita. Concetto semplice ma estremamente divertente. Giocabilità e longevità avvalorati dalla possibilità di giocare in cinque simultaneamente tramite l'apposito adattatore.

SUPER CHINESE WORLD 2

CULTURE BRAIN
AZIONE

Un esempio di come poter uscire dai soliti canoni dei picchiaduro per poter offrire un prodotto estremamente divertente con un curioso aspetto grafico tondeggiante. Grande giocabilità e varietà avallate dalla possibilità di poter sfidare la macchina con uno o due giocatori simultaneamente oppure di poter sfidare un amico col classico modo Vs. Vario ed estremamente divertente il campionario di mosse a disposizione.



SUPER DUNKSHOT **HAL** **SPORT**

Rimane tutt'ora una delle simulazioni di basket più singolari e giocabili per console. La grafica che sfrutta il Modo 7 chiamando in causa le arcinate potenzialità di rotazione e ingrandimento di cui l'hardware del Super Nes è dotato conferisce al gioco un aspetto incredibilmente realistico. Sonoro di buona fattura comprendente i mitici coretti dei supporters statunitensi nonché effetti di discreta realizzazione tecnica.

SUPER EDF **JALECO** **SPARATUTTO**

Titolo piuttosto datato ma non per questo privo di interesse. Super EDF è uno shoot'em up a scorrimento orizzontale con un singolare ma pur sempre apprezzabile set di possibili armi. Graficamente buono anche se non eclatante, ha costituito la base per seguiti decisamente più illustri e curati dal punto di vista grafico quali Bio Metal.

SUPER F 1 CIRCUS 2 **NIHON BUSSAN** **SPORT**

Rimane tuttora uno dei migliori giochi di guida su Super Nes. L'aspetto grafico del gioco ricorda molto da vicino Super F-Zero, con visuale semiprospectica e modo 7 che conferisce maggiore fluidità e realismo all'azione. Sono presenti quattro diversi tipi di competizioni che variano dalla World Championship al campionato costruttori, alla sfida a tempo alle semplici competizioni a pista singola. Graficamente di buon livello con una giocabilità decisamente superiore alla norma. Leggermente arduo il controllo dei comandi che presuppone un minimo di pratica e discernimento delle varie tattiche da usare nelle diverse situazioni.

SUPER FORMATION **SOCCER**

HUMAN
SPORT

Un gioco di calcio decisamente originale che sfrutta il Modo 7 per consentire uno svolgimento

dell'azione in semisoggettiva. Di buona fattura la grafica ed altrettanto il sonoro; livello di difficoltà perfettamente in crescendo. Possibilità di sfidare la macchina da soli, in coppia oppure di sfidare un secondo avversario tramite il modo Vs. Giocatori con differenti parametri di attacco difesa e corsa.

SUPER FORMATION **SOCCER 2**

HUMAN
SPORT

Costituisce una riedizione sicuramente più accurata del precedente titolo. Nuove colonne sonore, grafica meno "Super Deformed", migliore fluidità e padronanza del Modo 7, giocabilità migliorata sotto ogni punto di vista nonché possibilità di personalizzare (anche se in parte) due squadre. Livello di difficoltà leggermente più elevato rispetto la precedente versione. La migliore simulazione calcistica attualmente disponibile.

SUPER FAMILY **TENNIS**

NAMCO
SPORT

Dopo l'intramontabile successo di Super Tennis, Family Tennis cerca di aggiungere un pizzico di grafica in più tentando di mantenere inalterati gli altissimi livelli di giocabilità e divertimento, ed attribuendo al gioco un aspetto avventuroso in cui spostarsi da Okinawa a Hokkaido giocando con scenari di buona varietà e differenti condizioni climatiche e del terreno che determinano un adeguato crescendo di difficoltà e padronanza dei colpi e delle movenze.

SUPER GHOULS'N **GHOSTS**

CAPCOM
PLATFORM/AZIONE



Uno dei primi grandiosi successi per Super Nes, costituisce in pratica l'adattamento di Ghouls'n' Ghosts per la suddetta console. La varietà grafica è davvero sbalorditiva anche se l'azione è vittima, in casi di sovraffollamento, di rallentamenti piuttosto marcati che tuttavia non ne sminuiscono drasticamente il valore. La mappa di gioco decisamente immensa ed il livello di difficoltà piuttosto elevato contribuiscono a rendere Super Ghouls'n' Ghosts un prodotto lungo e divertente.

SUPER KICK OFF **IMAGINEER** **SPORT**

Conversione del più famoso gioco di calcio del Vecchio Continente: le caratteristiche di gioco sono rimaste inalterate a partire dall'inquadratura dall'alto per finire con il controllo di palla con i classici tocchetti successivi (la palla non è infatti incollata al piede). Usando il joystick però è il controllo sul giocatore che si è fatto più difficoltoso, rendendo l'azione più macchinosa e meno fluida della controparte su computer. Varietà di tornei, di campi e magliette personalizzabili ne fanno comunque un gioco appetibile per gli appassionati.

SUPER KIKIKAIKAI **NATSUME** **AZIONE**

Il procione Tanuki e la piccola Hitako shintoista danno vita alla splendida conversione del coin-op di Kikikaikai in cui, oltre a poter giocare simultaneamente in due, vengono apportate migliorie grafiche di notevole livello, un'adeguata fluidità e una grande giocabilità e varietà di stage. Un perfetto bilanciamento per ciò che concerne la difficoltà di gioco lo rende inoltre un titolo molto longevo.

SUPER MARIO ALL- **STARS**

NINTENDO
PLATFORM

Ovvero tutto quello che avete potuto sino ad ora ammirare su Nes ed avete sempre desiderato veder

convertito su Super Nes. Una nuova marea di eventi e di livelli da esplorare nella migliore tradizione dell'otto bit Nintendo di cui la versione sedici bit ha ereditato la grandissima giocabilità migliorandone l'aspetto grafico ed ottenendo un ennesimo platform di fattura egregia.

SUPER MARIO KART **NINTENDO** **SPORT**

Forse il gioco di guida (se così si può chiamare) più idolatrato degli ultimi tempi. Visuale semisoggettiva in una corsa di go-kart con giocabilità di altissimo livello unita al carisma dell'idraulico più famoso del mondo. Cosa desiderare di più?

SUPER MARIO **WORLD** **NINTENDO** **PLATFORM**



Uno tra i primi titoli ad essere stati commercializzati per Super Nes, Super Mario World costituisce un nitido esempio delle capacità che la suddetta console è in grado di sprigionare. Dovrete correre, saltare, nuotare e persino volare fra tonnellate di livelli con varietà grafica inaudita, musiche ed effetti sonori da Oscar, giocabilità massiccia. Semplicemente il miglior platform a disposizione per il Super Nes.

SUPER POWER **LEAGUE**

HUDSON SOFT
SPORT

Per gli amanti del baseball Super Power League può risultare un gioco di ottima fattura poiché racchiude al suo interno tutti gli elementi che contraddistinguono il beneama-

to sport nazionale nipponico. Buono uso della grafica, decisamente giocabile, dotato di una discreta longevità e realizzazione tecnica di buona fattura.

SUPER **PROFESSIONAL** **BASEBALL**

HUMAN
SPORT

Si differenzia da numerose altre simulazioni di baseball per la visuale alla Hardball, ovvero l'inquadratura di spalle al lanciatore e non più al battitore come avveniva, per esempio, in Power League. La realizzazione tecnica è di buona fattura ed il gioco in se stesso si dimostra abbastanza longevo anche se l'interesse potrebbe scaturire quasi esclusivamente agli appassionati.

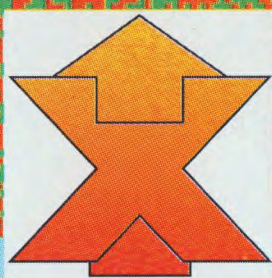
SUPER R-TYPE **IREM** **SPARATUTTO**

Una vecchia pietra miliare degli shoot'em up a scorrimento orizzontale. La conversione per Super Nes è dotata di un impatto audiovisivo di buon livello con difficoltà piuttosto alta e qualche rallentamento che tuttavia può dimostrarsi utile in più occasioni. Longevità decisamente alta proprio in virtù del fattore difficoltà.

SUPER STAR WARS

JVC
AZIONE

Multievento ispirato alla saga creata da George Lucas e legato alle azioni di tre differenti personaggi, Luke Skywalker, Han Solo e Chewbacca, nelle varie ambientazioni che facevano da scenario alla prima parte della famosa trilogia. Buon impatto audiovisivo con prospettive grafiche che variano da semisoggettiva a scorrimento orizzontale con possibilità di prendere i controlli di famosi veicoli quali il caccia Ala-X o il Landspeeder di Luke. Parecchi livelli ne fanno un gioco piuttosto longevo dotato di buona giocabilità.



GUIDE LINE

SUPER SWIV THE SALES CURVE SPARATUTTO

Conversione dell'omonimo gioco per Amiga, la versione per sedici bit Nintendo vanta una buonissima realizzazione grafica, avvalorata dalla quasi totale mancanza di rallentamenti e da una buona giocabilità e padronanza dei veicoli che, nella precedente versione, risultavano leggermente più ostici da controllare.

SUPER TENNIS TONKIN HOUSE SPORT

Il gioco di tennis più giocabile, divertente e realistico in assoluto. Sono presenti i tre classici tipi di competizione (erba, terra battuta, cemento) che determinano un diverso modo di reazione della palla e presuppongono diversi stili di gioco. Presenti tutti i grandi campioni del tennis sia maschile che femminile, in versione caricaturale e con nomi leggermente ritoccati ma con caratteristiche tecniche originali (Sampras ad esempio risulta dotato di un buonissimo servizio mentre Agassi è un buon colpitore da fondo campo). Possibilità di sfidare la macchina in un single game, in un doppio o in un doppio misto e lo stesso vale nel modo a due dove il secondo giocatore può affiancarvi o giocare come avversario, da solo o con l'aiuto di un giocatore manovrato dalla CPU nel caso in cui l'incontro sia un doppio.

SUPER TETRIS BPS PUZZLE

Il più famoso rompicapo del mondo è approdato ormai su qualsiasi computer, console, coin-op e persino schiacciapensieri esistente sulla faccia della terra. Questa ennesima versione, come in tutti gli altri casi, si contraddistingue solo per un aspetto grafico di fattura appropriata alla macchina per lasciare al resto tutte le ormai consuete caratteristiche che ognuno, volente o nolente, ha imparato a conoscere.

SUPER TURRICAN FACTOR 5

AZIONE

Tredici livelli di azione incessante legati a questa ennesima conversione del classico Turrican che, forte delle potenzialità offerte dalla console a sedici bit della Nintendo, risulta essere anche la più accurata sotto ogni punto di vista ed in particolar modo per ciò che concerne il sonoro che fa uso di effetti in Dolby Surround per ricreare egregiamente l'atmosfera delle varie situazioni di gioco. Buona sia la giocabilità che la longevità.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 4 : TURTLES IN TIME

KONAMI AZIONE

Estremamente divertente e molto accurata sotto tutti gli aspetti ed in particolare per grafica e sonoro. Alcune mosse da capogiro come la presa degli avversari e il conse-



guente sbatocchiamento contro il monitor sfruttando il Modo 7. Grande varietà di livelli che innalzano non di poco il valore della longevità. Alcune sezioni a visuale semiprospectiva e avversari finali di buona fattura. Possibilità di giocare con grafica cartoonistica (più colorata e tridimensionale) o fumettistica (più sobria ma decisamente più realistica).

TEKKAMAN BLADE TATSUNOKO AZIONE

Altra buona conversione di una serie televisiva nipponica di gran successo. Al comando del "cavaliere dalla lucente armatura" dovrete

affrontare sezioni a scorrimento orizzontale che culminano, al termine di ogni sezione, con epici scontri contro i Tekkaman Evil tanto cari ai puristi dei Picchiaduro. Remake del sonoro originale, grafica adeguata, soprattutto nel caso degli sprite stessi le cui armature sono state ricostruite in modo identico alla controparte televisiva, buona giocabilità.

THE GREAT BATTLE 3 BANPRESTO AZIONE

Un action game dall'aspetto Super Deformed in cui poter utilizzare e blastare a piacerimento alcuni grossi miti dell'animazione e della filmografia giapponese quali Gundam, Zack, Kamen Rider, Ultraman ed una marea di simpatiche creature non meglio identificate. Scorrimento orizzontale e buonissimo aspetto grafico unito a grande giocabilità e divertimento.

TINY TOONS KONAMI PLATFORM

Un prodotto graficamente eccellente con una strepitosa varietà di situazioni, fondali e cose da fare. La grafica simpatica ormai classica delle produzioni legate a cartoni animati americani aventi come personaggi dei coccolosi animaletti fa in modo di

attirare immediatamente ed esclusivamente l'attenzione sull'aspetto grafico facendo passare in secondo piano il livello di difficoltà che risulta essere decisamente basso influenzando non poco sul valore di longevità.

TOP RACER KEMCO SPORT

Costituisce in pratica la versione per console di Lotus Turbo Esprit, di cui ha ereditato giocabilità e grafica. Aspetto interessante è costituito dal numero di competizioni presenti e dal ripetersi di queste per tre diverse stagioni, a livelli di difficoltà crescenti che apportano maggiori ostacoli nonché differenti si-

tuazioni climatiche. Un prodotto giocabile e longevo anche se non graficamente eclatante.



ULTRAMAN JAPAN BANDAI PICCHIADURO

Il picchiaduro che ha portato più scompensi psichici di qualunque altro titolo. Al comando dell'ingessatissimo eroe nipponico dovrete affrontare, a mani nude o con l'ausilio degli ultra poteri, tutti i mostri di "gomma" che costituivano il remake cinematografico dell'antichissima serie televisiva. Il massimo esempio di come lo squallore può divenire oggetto di culto.

ULTRAMAN USA BANDAI PICCHIADURO

Costituisce in pratica l'adattamento al film americano di Ultraman. Struttura e modulo di gioco rimangono sostanzialmente inalterati mentre variano fondali e creature avversarie nonché le loro caratteristiche. Può essere considerato quindi una sorta di seguito di Ultraman Japan.



WING COMMANDER ASKI SIMULAZIONE

Ennesima conversione di un titolo di successo apparso su computer. Wing Commander è un simulatore con ambientazioni fantascientifiche facente buon uso di grafica e con trama abbastanza complessa ed interessante per renderlo un prodotto discretamente longevo. Invariate le principali caratteristiche che contraddistinguevano la versione per computer quali grafica, sonoro e soprattutto linguaggio, l'inglese.

WINGS 2 NAMCO SIMULAZIONE

Discreta conversione della contro-

parte per computer costituisce in pratica un compromesso fra simulazione di volo a visuale semisoggettiva e fasi a scorrimento orizzontale in cui bombardare postazioni sottostanti. Legato alle azioni dei valorosi piloti della prima guerra mondiale Wings fa buon uso delle potenzialità hardware del Super Nintendo di rotazione e ingrandimento e risulta abbastanza giocabile, longevo ed avvincente.

WORLD HEROES SUNSOFT PICCHIADURO

World Heroes costituisce in pratica una variante al tema "Street Fighter" mantenendo inalterati prospettiva e schemi degli incontri e presentando una buona varietà di personaggi a disposizione.

WWF ROYAL RUMBLE

ACCLAIM SPORT

Legato ad uno degli eventi più osannati dal pubblico statunitense, Royal Rumble è dotato, oltre che di una grafica da cardiopalma, di una giocabilità ed una spettacolarità fuori del comune, di cui ci si accorge non appena si constata il numero dei lottatori presenti sul ring nonché il livello di blattaggio totale che si riesce ad ottenere con tutti i giocatori presenti in un sol colpo. Lottatori originali che possono susseguirsi in numero massimo di sei alla volta dopodiché, è necessario sbatocchiare fuori del ring stesso un altro avversario: decisamente divertente.



YOSHI'S COOKIE NINTENDO ROMPICAPO

Ennesimo rompicapo legato al mitico idraulico ed al fido animaletto verde e bianco e clonato, ovviamente con opportuni miglioramenti grafici, dalla precedente versione Nintendo otto bit. Giocabilità alle stelle e venti livelli di difficoltà assicurano una longevità piuttosto elevata.

MEGADRIIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

100% CONSOLE SEGA



E' IN EDICOLA

FUTURA
PUBLISHING

ANNO 1 - NUMERO 1

L. 5.000

FRS 7.50

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

MEGADRIIVE

Aspect Warriors • Castlevania:
The New Generation • Dracula •
Dragon • Dune 2 • Lost Vikings
• NBA Jam • Rolling Thunder 3
• Sonic Spinball • Tinhead •
Toejam & Earl 2 • WWF Royal
Rumble • Zool

MEGA CD

Soulstar • Spiderman VS The
Kingpin

MASTER SYSTEM

Cool Spot • The Jungle Book •
Desert Strike

GAME GEAR

Desert SpeedTrap

THE INCREDIBLE HULK

STA ARRIVANDO!

ETERNAL CHAMPIONS

24 MEGABIT DI POTENZA
NELL'ULTIMA MAGIA SEGA!

SPECIALE

I MIGLIORI
TITOLI PER MEGADRIIVE



VIEWPOINTS



ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	PAOLO	MAD MAX	SIMON	CHAR AZNABLE	BIO MASSA	MATTEO	FABIO
Robocop Vs Terminator	7	7	6	5	5	6	8
R-Type 3	5	6	5	1	7	4	5
Dragonball Z 2.2	7	6	6	7	7	6	6
Clayfighter	9	9	9	9	9	7	8
Sensible Soccer	9	7	8	7	8	9	7
Tournament Fighters	7	7	6	9	8	5	8
Cliffhanger	5	6	3	6	6	5	6
Actraiser 2	7	6	7	6	7	6	6
Megaman X	8	7	8	7	7	7	
Fatal Fury 2	8	8	8	8	8	6	8
Zool	5	7	5	5	5	5	6
Dracula	4	5	3	5	5	3	4
Pink Panther	7	6	6	7	6	5	7
Aladdin	7	7	6	6	8	7	8
Brett Hull Hockey	7	5	6	6		4	
Super Off-Road Baja	8	6	8	7	7	6	
Super Empire Strikes Back	8	5	8	7	8	7	9
Last Action Hero (SNES)	6	4	4	4	6	5	6
Daffy Duck	7	6	6	6	6	7	6
Flashback	9	7	8	6	8	8	7
Bubble Bobble 2 (NES)	7	8	8	6	6	6	7
Last Action Hero (GB)	6	7	6	5	5	5	7
Pang (GB)	8	8	9	7	8	7	7
Felix (GB)	6	6	6	5	5	5	5

SUPERLEGENDA

10 - Un SUPER gioco
5 - Andiamo male...

9 - Awesome
4 - Due bad

8 - Radicale distruttivo
3 - Ciofeca

7 - Bella li
2 - Aaargh...

6 - Regolare
1 - Top of the fogn

Corri in edicola

alla scoperta de



**HOBBY
WORK**
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

La Storia Ancestrale

Racconti e giochi epici di miti, mostri e magie



Un viaggio della fantasia in un mitico mondo ancestrale in cui dovrai aiutare le forze del bene a sconfiggere il male.

26 affascinanti storie complete con giochi di ruolo, ognuna con un nuovo mostro da sconfiggere, percorrendo assieme all'eroico Richard il Sentiero Ancestrale, per ritrovare le sei gemme, essenza della vita.

26 appuntamenti in cui dovrai risolvere enigmi, giocare con le carte dei mostri, comporre il puzzle che formerà la Mappa del Mondo Ancestrale ed altri avvincenti giochi.

Scopri la frase che ti rivelerà la fonte del male e che ti farà vincere 10 meravigliosi viaggi ad Euro Disney per due persone.

IN PIÙ, storie di mostri e magie nelle leggende e nei miti del mondo.



CONTENUTI NELL'OPERA:

- avvincenti storie fantastiche
- giochi di ruolo
- enigmi dal Libro delle Profezie
- tasselli per comporre il puzzle della Mappa Ancestrale
- le lettere alfabetiche per scoprire la frase misteriosa
- le carte della Forza dei Mostri
- le carte guida per percorrere il Sentiero Ancestrale
- test d'abilità per trovare oggetti e personaggi nascosti

**PRIMA USCITA A SOLE L. 2.900,
Uscite successive quattordicinali L.4.900**

**Noi non utilizziamo il servizio postale...
usiamo il corriere al costo del servizio postale!**

Il corriere arriva a casa tua
in 24/48 ore.
Se non ti trova ripassa.
Non ti costringe a ritirare
il pacco presso di lui
come accade
per il servizio postale.



NEWEL srl
Computer & Videogames
Via Mac Mahon 75
Milano
Tel. (02) 33000036
Fax (02) 33000035

NEWEL

**Prova il nostro strabiliante
"servizio di vendita per corrispondenza"!**